## Wir informieren Sie gerne.

Wollen Sie auch weiterhin über alle aktuellen DATA BECKER Produkte laufend informiert sein? Dann senden Sie einfach diesen Coupon an

**DATA BECKER**

**Merowingerstraße 30**
**4000 Düsseldorf 1**

Wir werden Sie auch weiterhin mit den neuesten Informationen auf dem laufenden halten.

Name: _____

Straße: _____

Ort: _____

Rechner: _____


**DATA BECKER**
*Merowingerstr. 30 · 4000 Düsseldorf*
*Telefon (02 11) 31 00 10*


*Ihr Händler:*

Produktänderungen vorbehalten.

viele neue Bücher und Programme

# Der große Katalog

# DATA BECKER

## Winter '86 / 87

## Liebe Computerfreunde,

darf ein gutes Computerbuch 775 Seiten haben? Zunächst war ich selbst erschrokken, als ich das Manuskript für Amiga Basic auf den Tisch bekam. Kein Problem, dachte ich mir, da streichst du einfach alles raus, was nicht so wichtig ist. Doch nach einer langen Nacht war für mich klar, in diesem Buch steht kein Beispiel zuviel. Zwei Amiga-Fachleute, die darüber hinaus noch begeisterte Amiga-Freaks sind, hatten eben all ihr Wissen in dieses Buch gepackt. Sie als Leser wird das bestimmt freuen und unseren Drucker natürlich auch!

Überhaupt scheint Qualität bei Computeranwendern einen immer höheren Stellenwert zu bekommen. Das zeigt deutlich der Erfolg der PCs, Amigas und Atari STs. Noch mehr Qualität und immer höhere Ansprüche an unsere Autoren heißt deshalb auch unsere Devise bei DATA BECKER Büchern und Programmen. Beispiele dafür werden Sie in diesem Katalog wieder in großer Zahl finden.

Sollten Sie zu irgendeinem Thema ein Buch oder ein Programm vermissen, so lassen Sie uns das bitte wissen; denn für Anregungen und konstruktive Kritik sind wir stets dankbar.

Ihr

Dr. Achim Becker

## Inhaltsverzeichnis


Die DATA BECKER Führer . . . . . 3
Bücher zu ATARI ST . . . . . 5

ST-Journal, DATA WELT . . . . . 7

Bücher zu PCs . . . . . 8
Bücher zum Schneider PC . . . . 9

PC-Journal . . . . . 9

Bücher zu Software
und Programmiersprachen . . . . 10
Bücher zu AMIGA . . . . . 11
Bücher zum COMMODORE 128 . 12
Bücher zu COMMODORE 64/128 . 13
Bücher zum COMMODORE 64 . . 15
Bücher zu
COMMODORE C16 - C116 - Plus/4 17
Bücher zu ATARI XL, XE und SHARP 18
Bücher zu MSX und JOYCE . . . . 19
Bücher zu SCHNEIDER CPC . . . 20

Programme zu ATARI ST . . . . . 22
Programme zu CPC und JOYCE . 25
Programme zu Personal Computer 26
Programme zu COMMODORE 64 . 28
Programme zu COMMODORE 128 31

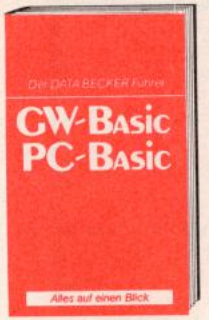



## DATA BECKER Führer

Befehle, Funktionen, Kommandos ... egal zu welchem Rechner, welcher Software - nie kennt man sie alle, nur selten findet man sie auf Anhieb in einem Buch oder einer Zeitschrift. Oft wünscht man sich dann einen kompakten Ratgeber, in dem man alles auf einen Blick hat. Ein Buch, wie die neuen **DATA BECKER Führer**: Alles übersichtlich geordnet. Nach Sachgruppen, alphabetisch mit Kurzsyntax und nach Stichworten. Wie sich Ihr Problem auch darstellen mag, mit einem Blick in den **DATA BECKER Führer** ist es bereits gelöst. Und wenn Sie hier das ein oder andere Thema vermissen sollten - weitere **DATA BECKER Führer** werden folgen.

**DATA BECKER Führer zu CP/M**
**139 Seiten**
**DM 19,80**
**ISBN 3-89011-400-8**

**DATA BECKER Führer zu TURBO PASCAL**
**126 Seiten**
**DM 24,80**
**ISBN 3-89011-401-6**




**DATA BECKER Führer zu GW/PC BASIC**
**160 Seiten**
**DM 24,80**
**ISBN 3-89011-404-0**

**DATA BECKER Führer zu C64 Superspiele**
**126 Seiten**
**DM 19,80**
**ISBN 3-89011-419-9**
erscheint ca. 11.86

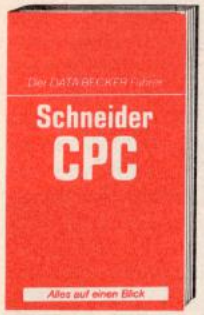
**DATA BECKER Führer zu GfA-BASIC**
**254 Seiten**
**DM 24,80**
**ISBN 3-89011-402-4**
erscheint ca. 11.86

**DATA BECKER Führer zum ATARI ST**
**ca. 200 Seiten**
**DM 29,80**
**ISBN 3-89011-418-0**
erscheint ca. 01. 87

**DATA BECKER Führer zu 1ST WORD**
**ca. 200 Seiten**
**ca. DM 24,80**
**ISBN 3-89011-409-1**
erscheint ca.03. 87

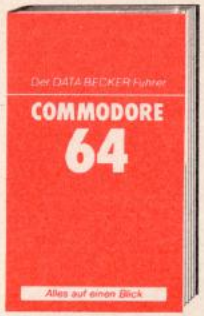
**DATA BECKER Führer zum Schneider PC**
**ca. 200 Seiten**
**DM 29,80**
**ISBN 3-89011-417-2**
erscheint ca. 03.87

# DATA BECKER Führer




**DATA BECKER Führer zu Schneider CPC**
**ca. 200 Seiten**
**DM 19,80**
**ISBN 3-89011-406-7**
erscheint ca. 12.86

**DATA BECKER Führer zu C16/116/Plus 4**
**ca. 200 Seiten**
**DM 19,80**
**ISBN 3-89011-405-9**
erscheint ca. 01. 87




**DATA BECKER Führer zum C64**
**ca. 200 Seiten**
**DM 19,80**
**ISBN 3-89011-413-X**
erscheint 87

**DATA BECKER Führer zum C128**
**ca. 200 Seiten**
**DM 19,80**
**ISBN 3-89011-414-8**
erscheint 87

**DATA BECKER Führer zu MULTIPLAN**
**ca. 150 Seiten**
**DM 19,80**
**ISBN 3-89011-415-6**
erscheint 87

**DATA BECKER Führer zu dBase II**
**ca. 150 Seiten**
**DM 19,80**
**ISBN 3-89011-408-3**
erscheint ca. 01.87

**DATA BECKER Führer zu dBase III/III Plus**
**ca. 150 Seiten**
**DM 24,80**
**ISBN 3-89011-411-3**
erscheint ca. 03. 87

**DATA BECKER Führer zu MS/DOS & PC/DOS**
**ca. 150 Seiten**
**DM 24,80**
**ISBN 3-89011-410-5**
erscheint ca. 01. 87

**DATA BECKER Führer zum JOYCE**
**ca. 250 Seiten**
**DM 29,80**
**ISBN 3-89011-403-2**
erscheint ca. 11.86

**DATA BECKER Führer zu TURBO PROLOG**
**ca. 150 Seiten**
**DM 29,80**
**ISBN 3-89011-416-4**
erscheint 87

**DATA BECKER Führer zu FRAMEWORK II**
**ca. 150 Seiten**
**DM 29,80**
**ISBN 3-89011-412-1**
erscheint 87

**DATA BECKER Führer zu WORDSTAR**
**ca. 150 Seiten**
**DM 24,80**
**ISBN 3-89011-407-5**
erscheint ca. 01.87



# Bücher zu ATARI ST

Das erste Buch zum ATARI ST ist für viele das wichtigste. Denn der richtige Einstieg garantiert später die volle Nutzung dieses Superrechners. ATARI ST für Einsteiger ist eine leichtverständliche Einführung in Handhabung, Einsatz und Programmierung Ihres ST: Von der Tastatur und der Maus hin zum Desktop bis zum ersten BASIC-Befehl und schließlich zu ganzen Programmen. Die Autoren zeigen Ihnen den Weg zum Erfolg mit Ihrem neuen Rechner.

**Lüers, Stein**
**ATARI ST für Einsteiger**
**262 Seiten, DM 29,-**
**ISBN 3-89011-152-1**

Vom Einsteiger zum Profi - mit dem großen BASIC-Buch zum ATARI ST kein Problem: Menütechniken, Dateiverwaltung, Aufruf von GEM-Funktionen - alles kann unter BASIC realisiert werden. Der Mühe Lohn ist aber nicht nur Wissen, sondern auch eine ganze Menge Utilities, die immer wieder verwendet werden können. Entdecken Sie, wie einfach es ist, von der ersten Programmidee zur perfekten Lösung zu kommen.

**Kampow/Szczepanowski**
**Das große BASIC-Buch zum ATARI ST**
**404 Seiten, DM 39,-**
**ISBN 3-89011-121-1**

Peeks & Pokes - zwei Worte, die oft wie ein "Sesam-öffne-dich" wirken. Einbinden von Maschinensprache in BASIC, Joystickabfrage: Dieses Buch zeigt Ihnen das Wie. Bei der Gelegenheit lernen Sie auch gleich noch eine ganze Menge über die Internas Ihres ST: Betriebssystem, Pointer Interpreter, Stacks... Dieses Buch ist also nicht nur eine praktische Hilfe in vielen Situationen, sondern auch der erste Schritt in Richtung Maschinensprache.

**Dittrich**
**PEEKS & POKES zum ATARI ST**
**201 Seiten, DM 29,-**
**ISBN 3-89011-148-3**

Randvoll mit guten Ideen: das ist unser Tips und Tricks zum ATARI ST. Sie suchen einen Druckerspooler? In diesem Buch finden Sie ihn. Sie brauchen eine Farb-Hardcopy-Routine? Bitteschön. Eine RAM-Disk anlegen? Nichts leichter als das. Der Umgang mit CP/M? Alles, was Sie brauchen, ist dieses Buch. Viele neue Routinen, die problemlos in eigene Programme eingebunden werden können, warten nur darauf, daß Sie sie ausprobieren.

**Gerits/Englisch/Brückmann/Walkowiak**
**ATARI ST Tips & Tricks**
**352 Seiten, DM 49,-**
**ISBN 3-89011-118-1**

Was passiert, wenn ein BASIC-Interpreter neue Maßstäbe setzt? Dann sucht DATA BEKKER dazu einen Buchautor, der ebenfalls neue Maßstäbe setzt. Das Ergebnis ist ein Buch, in dem Ihnen anhand eines Programmes alle GfA-BASIC-Befehle erläutert werden - und zwar immer genau dann, wenn Sie sie brauchen. So entsteht das Graphic-Construction-Set. Ein Grafik-Programm der Superlative. Dieses Buch macht endlich Schluß mit nackten Befehlsübersichten.

**Litzkendorf**
**Das große GfA-BASIC-Buch**
**Hardcover, 486 Seiten,**
**DM 49,-**
**ISBN 3-89011-222-6**

Der GfA-Painter ist Software, die verstehen hilft. Ein Profi von DATA BECKER zeigt Ihnen, wie man in BASIC Software schreibt, für die man früher C bemüht hätte. Ein paar Features zum Appetit anregen: Malen mit beliebigen Bildausschnitten, Spraydose mit vier Sprühstärken, 5 Polygon- /Polymarker-Darstellungen, Zoom-Modus und und und. Das wichtigste aber ist: jedes dieser Features verbessert nicht nur das Programm, sondern auch Ihr Wissen beim Programmieren in GfA-BASIC.

**Lüers**
**GfA Painter**
**302 Seiten, DM 39,-**
**ISBN 3-89011-249-8**

Viele, die die grafischen Fähigkeiten des ST einsetzen wollen, nutzen fertige Programme. Aber nicht immer sind die Handbücher dazu so klar und ausführlich, wie man sich das wünscht. Deshalb gibt es ATARI ST Grafikanwendungen. Der Autor zeigt, wie man schnell und effektiv mit DEGAS, GEM DRAW und NEOCHROME arbeiten kann und gibt außerdem viele Tips und Tricks, die Ihnen helfen vom ersten Bild an, alle Möglichkeiten Ihres Programmes auszunutzen.

**Schaun**
**ATARI ST Grafikanwendungen**
**193 Seiten, DM 29,-**
**ISBN 3-89011-162-9**

Hören und sehen Sie, was Ihr ST leisten kann - mit ATARI ST Grafik und Sound. Arbeiten Sie mit Raster- und Vektorgrafik, programmieren Sie einen 2- und 3-D-Funktionsplotter, erfahren Sie alles zum Thema Computeranimation auf dem ST, lernen Sie mehr über die Grundlagen der synthetischen Musik... All das wird ausführlich mit vielen Beispielen erklärt. Entdecken Sie die Welt der Grafik- und Soundprogrammierung.

**Walkowiak**
**ATARI ST Grafik & Sound**
**296 Seiten, DM 49,-**
**ISBN 3-89011-123-8**

# Bücher zu ATARI ST

Sie können BASIC? Sie wollen C lernen? Hier ist der schnellste Weg dazu: Von BASIC zu C auf dem ATARI ST. Ausgehend von einfachen BASIC-Programmen wird der entsprechende C-Code entwickelt. Bis hin zu den weiterführenden Sprachelementen wird dabei alles so erklärt, daß Umsteigen ganz leicht fällt. Sogar ein Extra-Anhang mit den typischen Fehlern von BASIC-Umsteigern findet sich. Aber wir sind sicher, daß Sie diese Hilfe nicht allzulange in Anspruch nehmen müssen.

**Hartwig**
**Von BASIC zu C**
**336 Seiten, DM 39,-**
**ISBN 3-89011-147-5**

68000-Assembler - der Schlüssel zur Programmierung der spektakulärsten Effekte und der leistungsfähigsten Programme auf dem ATARI ST. Dieses Buch zeigt Ihnen, wie Sie Ihren ST mit Maschinensprache voll ausnutzen können: Verwendung von Systemroutinen, Bitmanipulationen, Rekursion, Stacks, Einbinden von Assemblerroutinen in Hochsprachen - vom ersten Schritt an bis hin zum echten Einsatz von Maschinensprache: dieses Buch begleitet Sie.

**Grohmann, Slibar, Seidler**
**ATARI ST Maschinensprache**
**334 Seiten, DM 39,-**
**ISBN 3-89011-120-3**

Es gibt eine ganze Menge, was man zur System-Programmierung unter GEM wissen muß. Und dieses Buch sorgt dafür, daß Ihnen nichts davon verborgen bleibt. Zuerst wird das Arbeiten mit Maus und Icons, dem VDI und AES erläutert. Auf diese Weise bekommen Sie die notwendige Grundlage, bevor es ans Eingemachte geht: wichtige Parameter, Zusammenhänge zwischen Funktionen, Anbindung von GEM-Funktionen an C oder Assembler usw. Kurz: ein Buch, das voller Lösungen steckt.

**Szczepanowski/Günther**
**Das große GEM-Buch zum ATARI ST**
**459 Seiten, DM 49,-**
**ISBN 3-89011-125-4**

Endlich eine umfassende Analyse zur Floppy und Harddisk des ATARI ST. Ein Buch, das sogar die Profis noch erstaunen wird -aber trotzdem auch für den Einsteiger geeignet ist. Dafür sorgen viele ausführliche Beispiele. Controllerbeschreibung, Programmierung unter TOS, BIOS und XBIOS, Boot-Sektor, Programmformate auf Diskette und Festplatte, RAM-Disk - in diesem Buch findet sich alles, was dazugehört.

**Braun/Dittrich/Schramm**
**ATARI ST Floppy und Harddisk**
**Hardcover, 522 Seiten**
**DM 59,-**
**ISBN 3-89011-132-7**

LOGO ist einfach. Aber LOGO ist auch leistungsfähig. Enorm leistungsfähig sogar: Ob bei der Grafikprogrammierung, der Wörter- und Listenverarbeitung oder sogar beim Thema Künstliche Intelligenz. Mit LOGO können die schwierigsten Probleme angepackt werden. Dieses Buch zeigt wie. Wie man mit LOGO rechnet. Wie man mit LOGO eine Dateiverwaltung programmiert. Wie man mit LOGO Grafiken erstellt. Und natürlich, wie man LOGO lernt.

**Sauer**
**Das große LOGO-Buch zum ATARI ST**
**389 Seiten, DM 49,-**
**ISBN 3-89011-122-X**

3-D-Realtime-Animation - das ist wohl die absolute Herausforderung für einen Assemblerspezialisten wie Uwe Braun. Und von ihm können Sie jetzt lernen, wie man Grafikträume wahr werden läßt. Er zeigt Ihnen Computer- Animation in 68000-Assembler: Entfernen von verdeckten Linien, Erzeugen von Rotationskörpern, mehrere Objekte für Trickfilme definieren usw. Dieses Buch bietet ständig neue Informationen.

**Braun**
**3-D-Grafikprogrammierung zum ATARI ST**
**322 Seiten, DM 59,-**
**ISBN 3-89011-130-0**

Alle sprechen von mehr Kommunikation. Rainer Severin praktiziert sie: Sein DFÜ-Buch ist nicht nur eine leichtverständliche Einführung in die Grundlagen, sondern es gibt auch konkrete Tips, wie man unsere Datennetze nutzen kann. Wichtige Begriffe werden erklärt, aktuelle Telefonnummern und Adressen vorgestellt. Als besonderen Clou gibt es noch ein Mailboxprogramm zum Abtippen. Womit Sie dann auch endgültig gerüstet wären...

**Severin**
**Das große DFÜ-Buch zum ATARI ST**
**374 Seiten, DM 39,-**
**ISBN 3-89011-142-4**

Das Informationspaket zum ATARI ST. Geschnürt vom bewährten INTERN-Team Gerits, Englisch, Brückmann. Ein paar Stichworte aus dem Inhalt: Der 68000-Prozessor, der I/O-Controller MFP 68901, der Soundchip YM-2149, alles über die Schnittstellen des ST und XBIOS, kommentiertes BIOS-Listing, wichtige Systemadressen, ,MIDI-Interface, Grafikaufbau - dieser kleine Ausschnitt reicht sicher, um klar zu machen: Das ist Pflichtlektüre für ST-Profis.

**Gerits/Englisch/Brückmann**
**ATARI ST Intern**
**506 Seiten, DM 69,-**
**ISBN 3-89011-119-X**



# ST Journal

## Die Zeitschrift für Atari ST-Spezialisten

**Im Stil einer wissenschaftlichen Zeitschrift bringt das ST Journal alle zwei Monate Fachbeiträge bekannter Autoren zu Themen wie:**

- C-Programmierung
- Umgang mit dem TOS
- GEM-Probleme in verschiedenen Programmiersprachen lösen
- Verbesserte Arithmetik-Routinen
- Programmiersprachen der KI
- Tools für die Programmentwicklung
- Hardware-Neuigkeiten bei Atari
- Neue Technologien rund um die 68000er-Familie

Die Artikel wenden sich an ST-Benutzer, die ihren Rechner ernstnehmen und engagiert an der Entwicklung einer neuen Computergeneration mitarbeiten wollen.

# DATA WELT
## Das aktuelle Computermagazin

**Die DATA WELT kommt 11 mal im Jahr und bringt:**

Atari aktuell: Die aktuellsten News aus der ST-Szene; intensive Softwaretests, die neuesten Entwicklungen bei der Atari-Hardware und viele exklusive Vorberichte.
PC Praxis: Die wichtigste Software für PC-Kompatible; außerdem werden neue PCs vorgestellt und auf Herz und Nieren geprüft.
Amiga Window: Mit vielen Tests und Anregungen für kreative Experimente; dazu die heißesten Nachrichten aus der Amiga-Welt.
Drum & Dran: Ausgefuchste Hardware-Tests und die wichtigsten Produktneuigkeiten in Wort und Bild.
News & Trends: Der aktuellste Teil der DATA WELT: Nachrichten über trendsetzende Ereignisse in der weltweiten Computerbranche; dazu jeweils ein Interview mit COMMODORUS.
Werkstatt: Bekannte Experten und Fachautoren geben hier ihr Wissen weiter: Programmierprojekte in verschiedenen Sprachen und Kurse.
Magazin: Firmenporträts, der DW-Spieltip, Passwort - das DW-Logical, die DW-Story, Berichte über Computer-Clubs und vieles mehr.

Die DATA WELT ist im guten Zeitschriftenhandel, in Bahnhofsbuchhandlungen, in Kaufhäusern und Computerläden zu haben. Natürlich gibt's die DATA WELT auch im verbilligten Abo.

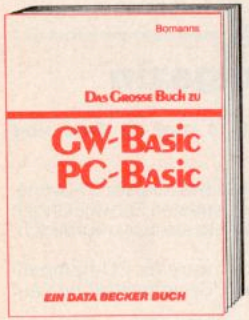
# Bücher zu PCs

PC und IBM - zwei Begriffe, die sich kaum trennen lassen. Und wer sich für den PC-Einsatz entscheidet, muß sich auch mit anderen Dingen beschäftigen: Datenfernübertragung, Netzwerke, Dienste der Bundespost, Kosten und Voraussetzungen für den Anschluß an Großrechner und vieles mehr. In diesem Buch finden Sie alles Wichtige zu diesen Themenkreisen. Sorgen Sie dafür, daß Ihre Investition von heute auch morgen noch richtig ist.

**Dörr/Kerschgens**
**Wegweiser durch die IBM-Welt**
**323 Seiten, DM 59,-**
**ISBN 3-89011-029-0**

Ein Buch, auf das Sie sich voll und ganz verlassen können. Zwei erfahrene Redakteure des Computermagazines DATA WELT haben sich ein Jahr auf den Schneider PC vorbereitet. Dann testeten Sie das Gerät gründlich - lange vor der eigentlichen Markteinführung. Mit diesem Buch bekommen Sie nun vor dem Kauf Bewertungskriterien an die Hand und haben nach dem Kauf einen schnellen Ratgeber bei den vielfältigen Fragen rund um den Schneider PC.

**Bartel, Stein**
**Das kann der Schneider PC**
**173 Seiten, DM 29,-**
**ISBN 3-89011-250-1**




Ein Buch für Einsteiger und Aufsteiger - von seiner Struktur her so aufgebaut, daß es dem Anfänger als Einführung dient und dem Anwender als Nachschlagewerk. Ein paar Stichworte gefällig? Bitte: Dateiverwaltung, Druckerausgabe, Grafik und Sound programmieren, Window-Technik, Interrupt-Programmierung. Zusätzlich bietet Ihnen der Autor eine ganze Reihe von fertigen Utilities, mit denen Sie Ihre Arbeit am PC noch effektiver gestalten können.

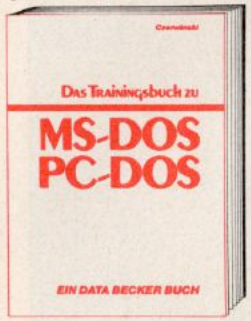
**Bomanns**
**Das große Buch zu GW-BASIC/PC-BASIC**
**Hardcover, 370 Seiten**
**DM 49,-**
**ISBN 3-89011-165-3**

Vielleicht planen Sie, selbst professionelle Programme zu schreiben. Oder Sie wollen ganz einfach wissen, wie so ein Rechner überhaupt funktioniert: in beiden Fällen können wir das Buch PC-Maschinensprache empfehlen. Wer gerne mehr will, als nur mal schnuppern, der findet hier von Aufbau und Funktion von MS-DOS bis hin zur Bedienung des MASM alles. Dazu kommen spezielle Leckerbissen, wie das Einbinden von Maschinensprache in TURBO PASCAL, GW-BASIC oder C.

**Slibar**
**PC-Maschinensprache**
**ca. 350 Seiten, DM 49,-**
**ISBN 3-89011-105-X**
**erscheint ca. 12/86**

Ob Sie sich gerade einen PC gekauft haben oder direkt vor dieser Entscheidung stehen - in jedem Fall sollten Sie PC für Einsteiger lesen. Zu diesem Buch haben sich zwei Journalisten durch ihre eigenen Einsteigererfahrungen anregen lassen. Dementsprechend klar und deutlich wird auch auf typische Einsteigerprobleme eingegangen: Worauf sollte man bei Software achten? Was sind eigentlich DOS-Disketten? Oder Batch-Dateien? Hier finden Sie Antworten.

**Kamphausen/Wiesa**
**PC für Einsteiger**
**353 Seiten, DM 49,-**
**ISBN 3-89011-113-0**




Wer MS DOS/PC DOS wirklich nutzen will, der muß die umfangreichen Befehle und Strukturen kennen: Das Betriebssystem, die Grundkommandos, EDLIN, Dateikommandos, Index- und Kommandodateien und natürlich die DEBUG-Kommandos. Ganz klar: Training macht auch hier den Meister - dementsprechend bietet das Trainingsbuch zu MS DOS/PC DOS die nötigen Übungen an. Sie werden staunen, wie schnell Sie mit diesem Buch Ihren PC in den Griff bekommen.

**Czerwinski**
**Trainingsbuch zu MS DOS/PC DOS**
**Hardcover, 389 Seiten**
**DM 49,-**
**ISBN 3-89011-106-8**

GW-BASIC/PC-BASIC für Fortgeschrittene - in diesem Buch finden Sie all das, was aus einem BASIC-Programm ein Profi-Programm macht. Das sind z.B. Programme, die selbst erkennen, welcher Monitor angeschlossen ist, die gegen versehentlichen Abbruch gesichert sind, die universell Daten verwalten können, die beliebige Drucker ansteuern und vieles mehr. Entdecken Sie die Möglichkeiten Ihres PC in BASIC.

**Bomanns**
**GW-BASIC/PC-BASIC für Fortgeschrittene**
**ca. 350 Seiten, DM 49,-**
**ISBN 3-89011-247-1**
**erscheint ca. 12/86**

Den Mikroprozessor des PC genauso gut kennen wie seine eigene Westentasche. Wer das als Ziel hat, der findet alles, was er braucht, im Prozessorbuch zum 8086/88: Registerstruktur, Signal- und Busbeschreibung, Peripheriebausteine, Befehlssatz und Ausführungszeiten, Flags, Betriebssysteme, die MMU und vieles mehr. Holen Sie sich den DATA BECKER Krimi für Prozessorfreaks.

**Grohmann, Eichler**
**Das Prozessorbuch zum 8086/88 - Technik und Programmierung**
**565 Seiten, DM 59,-**
**ISBN 3-89011-095-9**



# Bücher zu SCHNEIDER PC

Schneider PC für Einsteiger hilft Ihnen beim Start in die PC-Welt. Das Buch ist aber nicht nur ein Einstieg in die Grundfunktionen des Rechners, sondern beschäftigt sich auch intensiv mit anderen wichtigen Dingen: z.B. mit Software, wie den sogenannten GEM-Anwendungen. Von GEM-PAINT, das zum Lieferumfang gehört, bis GEM-WRITE. Was können die Pakete, wo setzt man sie ein usw. Endlich ein Buch, mit dem man PC-Zukunft planen kann.

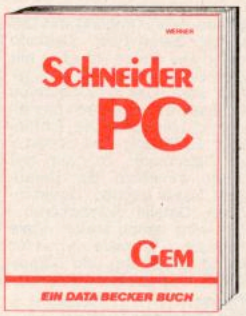
**Lüers**
**Schneider PC für Einsteiger**
**ca. 300 Seiten, DM 49.-**
**ISBN 3-89011-243-9**
**erscheint ca. 12/86**

BASIC programmieren unter GEM - das große BASIC-Buch zum Schneider PC zeigt Ihnen, wie es geht. Vom ersten Kontakt mit BASIC2 zum ersten Programm, vom ersten Spiel zu professionellen Anwendung. Ein Buch also, in dem der Einsteiger genauso findet was er sucht wie der Profi. Natürlich kommen auch Tips und Tricks zu den unterschiedlichsten Bereichen der BASIC-Programmierung auf dem Schneider PC nicht zu kurz. Alles in allem: Information rundum.

**Dullin/Strassenburg**
**Das große BASIC-Buch zum Schneider PC**
**ca 300 Seiten, DM 49.-**
**ISBN 3-89011-242-0**
**erscheint ca. 11/86**

Aus dem Schneider PC kann man noch mehr herausholen, als Sie vielleicht vermutet haben. Wie das geht? Das sagt Ihnen Schneider PC Tips & Tricks. Was kann man mit DOS, GEM, BASIC oder auch anderen Programmiersprachen machen? Hier ein paar Anregungen: einen Programmgenerator, eine neue Tastaturbelegung, 3-D-Grafik mit Shading, Animation, eine Dialog-Box, eine RAM-Disk, einen Mini-Notizblock mit Batchverarbeitung, Sound... Mehr demnächst in diesem Buch:

**Dullin, Straßenburg**
**Schneider PC Tips & Tricks**
**ca. 350 Seiten, DM 49,-**
**ISBN 3-89011-244-7**
**erscheint ca. 12/86**




Entdecken Sie, was sich hinter der freundlichen Oberfläche abspielt - wie funktioniert GEM, wie arbeiten die verschiedenen Funktionen zusammen? Was versteckt sich hinter Begriffen wie Memory Manager, AES, VDI? Wozu kann man was nutzen? Durch dieses Buch werden Sie zum GEM-Kenner. Natürlich werden auch GEM-Libraries besprochen oder die verschiedenen Hilfsmittel, wie das Resource-Construction-Set. Einsteiger, Aufsteiger, Profi - dieses Buch macht es möglich.

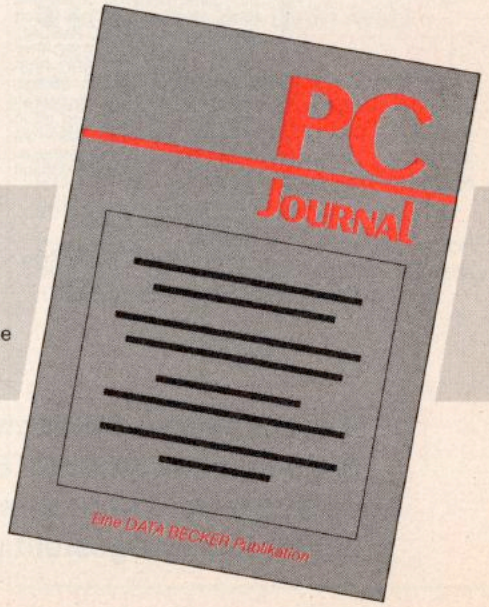
**Werner**
**Das GEM-Buch zum Schneider PC**
**ca. 350 Seiten, DM 59,-**
**ISBN 3-89011-232-3**
**erscheint ca. 12/86**

## PC-Journal

Je stärker der PC zum Rechner für alle Anwendungsgebiete wird, desto wichtiger werden fundierte Hard- und Softwarekenntnisse; das PC-Journal bringt dieses Wissen.

**Wichtige Themen im PC-Journal sind u.a.:**

- Programmieren in Hochsprachen
- Programmieren auf Maschinenebene
- Nutzung der verschiedenen DOS-Versionen
- Berichte über neue Betriebssystem-Entwicklungen
- Informationen über die 8086/8088-Prozessorfamilie
- Vorstellung der neuen Intel-CPUs (80286/80386)
- Problemlösungen mit Standardsoftware




Für viele interessant: Das PC-Journal. Es bietet alle zwei Monate eine Sammlung hochkarätiger Fachbeiträge für professionelle, semi-professionelle und Hobby-Programmierer, die aus dem PC mehr herausholen wollen. Alle Artikel stammen von bekannten Fachautoren, erfolgreichen PC-Programmierern und Hardware-Entwickler wichtiger Computerfirmen.

# Bücher zu Software und Programmiersprachen

Wordstar/Mailmerge gehört zu den leistungsstarken Programmen. Um diese Leistung immer genau richtig zu nutzen, muß man so ein Paket natürlich gut kennen. Das Trainingsbuch zu Wordstar/Mailmerge hilft Ihnen dabei. Dank der klaren Gliederung und zahlreicher Checklisten sind Sie bald in der Lage, Probleme schnell zu lösen. Mit Textbausteinen arbeiten oder Drucker anpassen -kein Problem mehr mit diesem Ratgeber.

**Weiler**
**Das Trainingsbuch zu WordStar/MailMerge**
**274 Seiten, DM 39,-**
**ISBN 3-89011-024-X**

Warum sollte man etwas Gutes nicht noch verbessern? WordStar zum Beispiel: Lernen Sie, wie man verlorenen Text doch noch aus dem Speicher retten kann. Oder wie man einen dynamischen Seitenumbruch erwirkt. Oder wie man mit WordStar und anderen Programmen zusammenarbeitet. Oder wie man WordStar an seine Umwelt anpaßt. Oder wie man mit WordStar richtig druckt. Oder wie man mit WordStar proportionale Schrift erreicht. Kurz: entdecken Sie WordStar und seine Möglichkeiten noch einmal neu.

**Weiler**
**WordStar Tips & Tricks**
**224 Seiten, DM 39,-**
**ISBN 3-89011-151-3**

Gerade beim Umgang mit Daten gilt "Safety First". Deshalb sollten die ersten Arbeiten mit einer Dateiverwaltung gut geplant sein. Das Trainingsbuch zu dBase II bietet Ihnen hier eine leichtverständliche Einführung: Eröffnung und Struktur der Datenbank, Umgang mit Zahlen innerhalb der Datenbank, Daten suchen, Daten löschen, Dateien kombinieren - alles wird genau erklärt. Viele praktische Beispiele sorgen für die nötige Übung und Sicherheit beim Umgang mit dBase II.

**Weiler**
**Das Trainingsbuch zu dBase II**
**322 Seiten, DM 49,-**
**ISBN 3-89011-036-3**

Viele Anwender von WORD nutzen noch nicht einmal annähernd die Fähigkeiten dieser Super-Textverarbeitung. Das bedeutet anders ausgedrückt: ein gutes Stück Geld, das man bezahlt hat, bringt keinen Nutzen. Nur, weil Ihnen keiner richtig erklärt wie's geht. In WORD Tips & Tricks erfahren Sie nicht nur, wie man überhaupt mit WORD arbeitet, sondern auch wie man die besonderen Möglichkeiten dieses Programmes besser nutzen kann. Und wer will das nicht?

**Sasse**
**WORD Tips & Tricks**
**248 Seiten, DM 49,-**
**ISBN 3-89011-149-1**

TURBO PASCAL - immer mehr BASIC-Programmierer fragen sich, wie man am schnellsten auf diese Sprache umsteigen kann. Die Antwort: Das Buch von BASIC zu TURBO PASCAL. Anhand einfacher BASIC-Programme werden TURBO-PASCAL Routinen erklärt. So versteht man rasch die Strukturen der neuen Sprache und ist in kürzester Zeit in der Lage, die ersten eigenen Programme zu schreiben - was ja schließlich auch Ihr Ziel war.

**Schumann**
**Von BASIC zu TURBO PASCAL**
**Hardcover, ca. 350 Seiten,**
**DM 49,-**
**ISBN 3-89011-179-3**

Wer ernsthaft in TURBO-PASCAL programmieren will, sollte dieses Buch nutzen: von der praxisnahen Einführung in TURBO PASCAL und den Grundlagen von MS DOS/PC DOS über Tips und Tricks zur rationellen Programmerstellung bis hin zur Dokumentation. Wer das große Buch zu TURBO-PASCAL gelesen hat, weiß, wie man Programme rundherum professionell macht. Vielleicht ist das Ihr erster Schritt zum Software-Autor?

**Heyn, Schulze**
**Das große Buch zu TURBO PASCAL**
**ca. 500 Seiten, DM 59,-**
**ISBN 3-89011-217-X**
**erscheint ca. 11/86**

**Bitte beachten Sie auch**
**die neuen DATA BECKER Führer**
**zu Software und Programmiersprachen,**
**ausführlich dargestellt auf den Seiten 3 und 4.**



# Bücher zu AMIGA

Mit viel Spaß eine Traummaschine verstehen lernen - das ist Ziel dieses Buches. Unabhängig davon, ob Sie den AMIGA schon haben oder den Kauf planen: AMIGA für Einsteiger bietet Ihnen alles Wissenswerte locker aufbereitet. Bis hin zu den ersten Schritten in BASIC, wo Sie die phantastischen Grafik- und Soundmöglichkeiten Ihres AMIGA kennenlernen. Sie werden staunen, wie unterhaltsam computern sein kann.

**Spanik**
**AMIGA für Einsteiger**
**Hardcover, 357 Seiten,**
**DM 49,-**
**ISBN 3-89011-153-X**

64 Farben gleichzeitig auf dem AMIGA? Zugriff auf Libraries? Tips zur AMIGA Grafik? Tricks zu AMIGA-DOS-Routinen? Verschiedene Fonts unter Amiga-BASIC? Wenn das die Dinge sind, die Sie suchen, haben wir genau das Richtige für Sie: AMIGA Tips & Tricks. Ein Buch, das voller Überraschungen steckt. Ein Griff in die Trickkiste und schon sind Dinge möglich, an die man gar nicht gedacht hätte.

**Weltner, Hornig**
**AMIGA Tips & Tricks**
**Hardcover, ca. 350 Seiten**
**DM 49,-**
**ISBN 3-89011-211-0**

AmigaBASIC für alle. Ob Einsteiger, Aufsteiger oder Profi, in diesem Buch erfahren Sie alles. Und zwar so, daß Sie es auch verstehen: Grafik und Sound, Datenverwaltung und Business-Grafik. Schritt für Schritt weihen Sie die Autoren in die Geheimnisse des AmigaBASIC ein. Computer-Animation, Umgang mit IFF-Bildern, sequentielle und relative Dateien, Hüllkurven, Wellenformen, Sprachausgabe... Das Buch von Fans für Fans.

**Rügheimer, Spanik**
**AmigaBASIC**
**Hardcover, 775 Seiten,**
**DM 59,-**
**ISBN 3-89011-209-9**

## Auslandspreise

Erb-Verlag, Amalingstr. 1, A-1060 Wien
Thali AG, Industriestr. 2, CH-6285 Hitzkirch

*Für unsere Bücher:*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| DM | 6,– | ÖS | 50 | SFr. | 6 |
| DM | 19,80 | ÖS | 154 | SFr. | 19 |
| DM | 24,80 | ÖS | 193 | SFr. | 24 |
| DM | 29,— | ÖS | 226 | SFr. | 27 |
| DM | 29,80 | ÖS | 232 | SFr. | 29 |
| DM | 39,— | ÖS | 304 | SFr. | 37 |
| DM | 49,— | ÖS | 382 | SFr. | 47 |
| DM | 59,— | ÖS | 460 | SFr. | 57 |
| DM | 69,— | ÖS | 538 | SFr. | 67 |

*und für unsere Programme: **

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| DM | 29,— | ÖS | 258 | SFr. | 29 |
| DM | 39,— | ÖS | 347 | SFr. | 39 |
| DM | 49,— | ÖS | 436 | SFr. | 49 |
| DM | 69,— | ÖS | 614 | SFr. | 69 |
| DM | 99,— | ÖS | 890 | SFr. | 99 |
| DM | 198,— | ÖS | 1762 | SFr. | 198 |
| DM | 199,— | ÖS | 1770 | SFr. | 199 |
| DM | 298,— | ÖS | 2652 | SFr. | 298 |
| DM | 398,— | ÖS | 3542 | SFr. | 398 |
| DM | 498,— | ÖS | 4432 | SFr. | 498 |
| DM | 698,— | ÖS | 6212 | SFr. | 698 |

* unverbindliche Preisempfehlung

# AUTOREN GESUCHT

Sie schreiben gerne und haben gute Ideen? Dann schreiben Sie doch mal für uns, z. B.

- gute Bücher
- intelligente Programme
- Artikel für die DATA WELT

Bei uns ist Ihre Arbeit in besten Händen. Denn wir sind nicht nur in Deutschland stark, sondern über erfolgreiche Lizenznehmer auch in Amerika, England, Frankreich, Benelux, Spanien, Ungarn und Skandinavien.

Interessiert? – Dann fordern Sie doch einfach ganz unverbindlich unsere neuen Informationen für Autoren an.

AUTOREN GESUCHT

# Bücher zu COMMODORE 128

Mit dem Commodore 128 ist der professionelle Einstieg in die Computerwelt möglich - vorausgesetzt, Sie haben das richtige Buch dazu. Denn es gibt viel zu verstehen: Laden und Starten von Programmen, Peripheriegeräte, BASIC, das Erstellen eigener Programme wie zum Beispiel einer Adressverwaltung und und und. Dieses Buch ist genau auf die Bedürfnisse eines Einsteigers zugeschnitten - so bleibt kein Problem ungelöst.

**Szczepanowski, Schmidt**
**Commodore 128 für Einsteiger**
**258 Seiten, DM 29,-**
**ISBN 3-89011-099-1**

128 Intern ist ein echtes Standard-Werk: 841 Seiten lang erfahren Sie aus wirklich gut unterrichteten Kreisen, was sich im 128er abspielt. Vom BASIC über Kernel bis hin zum Z-80-ROM wird alles, aber auch wirklich alles genauestens kommentiert. Erstmals zu sehen: 640 mal 200 Punkte Auflösung mit dem VDC. Außerdem finden Sie wichtige BASIC- und Kernel-ROM-Routinen mit Parameterübergabe und... Ach, am besten Sie schauen selbst rein.

**Schieb, Thrun, Wrobel**
**128 Intern**
**841 Seiten, DM 69,-**
**ISBN 3-89011-098-3**

Ihr 128er kann weit mehr, als Sie denken. Mit Peeks und Pokes zum 128. Ein Buch, das Ihnen zeigt, wie man noch eine ganze Menge aus diesem Computer holen kann. Dabei lernen Sie aber nicht nur allerhand Raffinessen und eine Vielzahl an nützlichen Adressen, sondern auch Ihren 128er einmal richtig kennen: das Betriebssystem, den Interpreter, die Zeropage - von diesem Buch aus ist es nicht mehr weit zur Programmierung in Maschinensprache.

**Liesert, Linden**
**Peeks und Pokes zum C128**
**257 Seiten, DM 29,-**
**ISBN 3-89011-138-6**

Wissen Sie, wie man die doppelte Rechengeschwindigkeit im 64er Modus erreicht? Oder wie man einen eigenen Zeichensatz erstellen kann? 427 Seiten voll Ideen mit vielen Beispielprogrammen und ausführlichen Erklärungen, damit Sie die Routinen nicht nur abtippen, sondern auch verstehen können. Dazu kommt noch eine ganze Menge allgemeiner Informationen zum C128 - schließlich soll nicht nur Ihr Rechner Neues lernen.

**Hornig, Trapp, Weltner**
**128 Tips & Tricks**
**427 Seiten, DM 49,-**
**ISBN 3-89011-097-5**

Entdecken Sie die Welt der Computergrafik. Das BASIC des C128 enthält viele Befehle, die Ihnen dabei helfen. Und das große Grafik-Buch zum C128 zeigt wie's gemacht wird: Multi- und Extended Color Grafiken, 3-D, Soft Scrolling - die Autoren ziehen alle Register des VIC/VDC-Grafik-Chips. Ein besonderer Leckerbissen ist natürlich auch dabei: farbige High-Resolution-Grafik mit dem VDC-Chip.

**Durben, Löffelmann, Plenge, Vüllers**
**Das Grafikbuch zum C128**
**369 Seiten, DM 39,-**
**ISBN 3-89011-154-8**

Wer den Einstieg in den 128er hinter sich hat, der sucht weiterführende Informationen: Wie funktioniert die Menü-Programmierung, wie schreibt man Sortierroutinen oder erstellt mehrdimensionale Felder... Mit dem großen BASIC-Buch zum Commodore 128 bekommen Sie Antworten. Praktische Beispiele helfen, das Gelernte zu vertiefen - bis Sie dann in der Lage sind, selbst von der Problemanalyse bis zum fertigen Programm zu finden.

**Kampow**
**Das große BASIC-Buch zum C128**
**455 Seiten, DM 39,-**
**ISBN 3-89011-114-9**

Um möglichst viel aus der 1570/71 zu holen, braucht man zwei Dinge: einen Diskmonitor und das nötige Know-How im Umgang damit. Beides gibt es jetzt zusammen: Im großen Floppybuch zur 1570/71. Den Diskmonitor zum Abtippen und das Buch mit viel, viel Information. Nutzen Sie die Direktzugriffsbefehle und wichtige Routinen. Ein bestens dokumentiertes DOS-Listing mit Cross-Reference gehört in unseren Floppy-Büchern sowieso zum guten Ton.

**Ellinger**
**Das große Floppybuch zur 1570/71**
**Hardcover, 554 Seiten**
**DM 49,-**
**ISBN 3-89011-124-6**

CP/M auf dem C128. Das ist für viele erstmal eine völlig neue Welt. Deshalb beginnt dieses Buch mit den einfachen Dingen wie Schreibschutz, CP/M-Utilities und dergleichen. Aber die Autoren denken auch an die Freaks: ein zeilenweise kommentiertes Z80-ROM-Listing gibt Einblick in Internas. Transiente Befehle wie SHOW und SUBMIT werden erklärt. Außerdem erfahren Sie alles über PIP - was das ist? Das sagt Ihnen das CP/M Buch zum Commodore.

**Schieb, Weiler**
**Das CP/M Buch zum C128**
**340 Seiten, DM 49,-**
**ISBN 3-89011-116-5**



# Bücher zu COMMODORE 64/128

Wie schnell man mit einem Anwendungsprogramm arbeiten kann, hängt meistens nur davon ab, wie der erste Kontakt verläuft. Dieses Buch hilft Ihnen beim Umgang mit einer der leistungsfähigsten Datenbanken: Superbase. Sie lernen den Entwurf einer Datensatzmaske, den Aufbau einer Adreßdatei, das Rechnen mit Superbase, das Verknüpfen von Datenbanken und vieles mehr. Der schnellste Weg zur perfekten Information.

**Wiesa**
**Superbase für Einsteiger**
**221 Seiten, DM 29**
**ISBN 3-89011-163-7**

Wer den Weg vom Superbase-Anwender zum Superbase-Profi sucht, der sollte dieses Buch benutzen. Eine Vielzahl von Tips und Tricks sorgen dafür, daß Sie Superbase noch besser als bisher nutzen können: gestaffeltes Suchen, nachträgliches Ändern des Schlüsselfeldes, Sortieren nach Zahlen in Textfeldern, Übernahme eines Formates in eine andere Datei, nachträgliches Splitten von Dateien - dieses Buch zeigt alles, was Superbase leistet.

**Koritnik, Wiesa**
**Superbase Tips & Tricks**
**266 Seiten, DM 49,-**
**ISBN 3-89011-047-9**

Wem laden, starten und arbeiten mit Superbase nicht reicht, der findet eine neue Dimension dieser Datenbank in der Programmierung. Dieses Buch erklärt aber nicht nur alle Befehle, sondern liefert auch fertige Anwendungen, wie die Literaturdatei oder die Diskettenverwaltung. Dazu kommen viele interessante Tips für Ihre tägliche Arbeit: sortieren beliebiger Daten, formatierte Druckausgabe u.v.m. So nutzen Sie alle Möglichkeiten von Superbase.

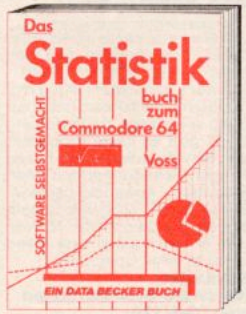
**Koritnik**
**Programmieren in Superbase**
**285 Seiten, DM 39,-**
**ISBN 3-89011-164-5**

Wußten Sie, daß man bei Textomat Plus Text und Grafik mischen kann? Die Autoren dieses Buches zeigen Ihnen wie. Außerdem erfahren Sie, wie man den Drucker- und den Bildschirmzeichensatz editiert oder wie man mit den Steuerzeichen für die Anpassung des Druckers umgeht. Übrigens erfahren Sie im Buch auch, wie man Textomat Plus als BASIC-Editor nutzen kann. Oder zur Datenfernübertragung. Merken Sie jetzt, was noch alles in Textomat Plus steckt?

**Larisch, Tornsdorf**
**Tips & Tricks zu Textomat Plus**
**232 Seiten, DM 39,-**
**ISBN 3-89011-171-8**

Eine Dateiverwaltung selbst zu programmieren hat zwei nützliche Effekte: erstens ein Programm, das man sich absolut auf die eigenen Bedürfnisse zuschneidern kann und zweitens eine Unmenge an Wissen, das später anderen Projekten zugute kommt. Nutzen Sie diese Möglichkeiten auf Ihrem C64. Entwickeln Sie selbst einen Maskengenerator oder Routinen zum Eingeben, Suchen und Löschen von Datensätzen.

**Baloui**
**Dateiverwaltung für den Commodore 64 und C128**
**272 Seiten, DM 39,-**
**ISBN 3-89011-103-3**




Statistik ist halb so schwer, wenn man dazu die Möglichkeiten eines Computers nutzt: zum Beispiel die Möglichkeiten des C64. Mit diesem Buch lernen Sie durch viele Beispiele und Programme, Statistik-Probleme selbst zu lösen: Häufigkeitstabellen, Mittelwerte und Streuungen, Regressions- und Korrelationsrechnungen, Hochrechnungen und vieles mehr. Software zum Selbermachen, geschrieben von einem Profi.

**Voß**
**Das Statistikbuch zum C64 & 128**
**448 Seiten, DM 49,-**
**ISBN 3-89011-102-5**

Was ist DFÜ? Das ist die erste Frage, die Rainer Severin beantwortet. Es gibt kaum einen Autoren in Deutschland, der Sie mit soviel Begeisterung und Sachkenntnis in die Welt der Datenfernübertragung einführen kann. Was gibt es schon an Datennetzen, wie kann man sie nutzen und was kostet das? Sie erfahren, wie man auf Datenbanken zugreift und wie man Akustikkoppler und Modems einsetzt - lernen Sie die Mailboxen der Welt kennen!

**Severin**
**DFÜ für jedermann**
**331 Seiten, DM 39,-**
**ISBN 3-89011-141-6**

Dieses Buch ist ein guter Zug für jeden Computerschachfan: Rainer Bartel - EDV-Journalist und Computerschach-Tester mit flotter Schreibe, Hans Joachim Kraas - Informatiker und begeisterter Schachspieler, sowie Günther Schrüfer - intimer Kenner von Schachalgorithmen, laden Sie ein, gemeinsam mit ihnen ein erstaunlich leistungsfähiges Schachprogramm in BASIC zu entwickeln. Und danach natürlich zu einer guten Partie...

**Bartel, Kraas, Schrüfer**
**Das große Computerschachbuch**
**458 Seiten, DM 49,-**
**ISBN 3-89011-117-3**

Das 100%-Buch. Inklusive der Befehlserweiterung Supergrafik auf Diskette, die über 100 neue Befehle, 16 Sprites, Text und Grafik gleichzeitig, Hires- und Multicolor-Grafik bietet. Zu jedem dieser neuen Befehle finden Sie im Buch Top-Beispielprogramme. Außerdem: Funktionsplotter, 3-D-Grafik, Hardwaregrundlagen... Schließlich als krönender Abschluß: der Supergrafik-Source-Code vollständig dokumentiert.

**Plenge**
**Das Supergrafikbuch zum C64**
**ca. 600 Seiten, DM 49,-**
**ISBN 3-89011-213-7**
**erscheint ca. 11.86**

Maschinensprache für Einsteiger: das ist kein unverständliches Lehrbuch, sondern ein Buch mit dem wirklich jeder, der sich dafür interessiert schnell Maschinensprache lernen kann. BASIC-Routinen heranziehen, Befehle und Strukturen vergleichen und schließlich selbst in Assembler umsetzen - durch dieses Konzept sind Sie bald in der Lage die Vorteile dieser Profi-Sprache zu nutzen. Eine echte Chance für jeden Interessierten.

**Baloui**
**Maschinensprache für Einsteiger**
**ca. 350 Seiten, DM 29,-**
**ISBN 3-89011-182-3**
**erscheint ca. 11.86**

Vordringen in die Geheimnisse der Maschinensprache - dieses Buch ist dabei Ihr Begleiter. Befehle und Adressierungsarten des 6510, Benutzung von Betriebssystemroutinen oder das Programmieren von Hires-Grafik in Maschinensprache sind nur einige Stichworte aus dem Inhalt dieses Buches. Dazu kommt ein Assembler/Disassembler und als Clou ein Einzelschrittsimulator mit dem Programme Schritt für Schritt getestet werden können.

**Englisch**
**Das Maschinensprachebuch zum C64 und C128**
**202 Seiten, DM 39,-**
**ISBN 3-89011-008-8**

Ein Profi schreibt für Profis. So könnte man Maschinensprache für Fortgeschrittene in einem Satz zusammenfassen. Lothar Englisch ist Profi-Programmierer bei DATA BECKER. Und das spiegelt sich auch in seinem Buch wieder: BASIC selbst um neue Befehle erweitern, Fließkommafunktionen des BASIC-Interpreters, Interruptprogrammierung, die Benutzung der Timer, Vektoren des Betriebssystems - eben ein absolut unverzichtbares Buch.

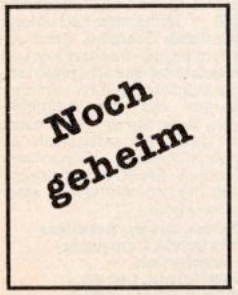
**Englisch**
**Maschinensprache für Fortgeschrittene zum C64/C128**
**207 Seiten, DM 39,-**
**ISBN 3-89011-022-3**

Um alles aus seinem 64er oder 128er herauszuholen muß man nicht immer programmieren - wie wär's zur Abwechslung mal mit löten? Wenn Ihnen dabei ein Buch wie dieses zur Verfügung steht, gibt es keine Probleme: Von den Grundlagen bis hin zu fertigen Schaltungen mit interessanten Anwendungsideen: EPROMMER, 220-Volt-Schalteinheit, Hardware-Uhr, NF-Verstärker und viele andere Ideen rund um Ihren Computer.

**Schüssler**
**Hardware-Erweiterungen zum C64/128**
**456 Seiten, Hardcover, DM 49,-**
**ISBN 3-89011-128-9**

Um Ihren C64 herum passiert soviel - lassen Sie ihn daran teilhaben. C64 und der Rest der Welt ist das ideale Buch für jeden Hobbyelektroniker. Hier wird eklärt, wie man Geräte an die Schnittstellen des Rechners anschließt und was dadurch alles realisiert werden kann: Lichtogrel, Stoppuhr mit Lichtschranke, Sprachein/ausgabe, Temperaturmessung...

**Brückmann**
**Der C 64 und der Rest der Welt**
**229 Seiten, DM 49.-**
**ISBN 3-89011-015-0**




Wer entwickelt den absoluten Kopierschutz? Sie? Durchaus möglich, nach diesem Buch - das große Anti-Cracker-Buch. Mehr darüber demnächst. Bei Ihrem Fachhändler...

**Das Anti-Cracker-Buch für C64/C128**
**ISBN 3-89011-253-6**

Druckerprobleme? Egal ob Sie einen Typenrad- oder Matrixdrucker benutzen oder einen VC 1520 Plotter ansteuern wollen - dieses Buch hilft weiter. Mit vielen wichtigen Informationen, von der Hardcopy bis hin zur perfekten Ausgabe mit Ihrer Textverarbeitung. Drei Top-Autoren setzten sich an diese Aufgabe und schreckten noch nicht einmal davor zurück bis ins Betriebssystem eines Druckers wie dem MPS 801 vorzudringen, um Ihre Wünsche Realität werden zu lassen.

**Brückmann, Gerits, Wiens**
**Das große Druckerbuch**
**361 Seiten, DM 49,-**
**ISBN 3-89011-020-7**

Anfangen und gleich richtig loslegen - das wünscht sich jeder, der in die Computerei einsteigt. Mit 64 für Einsteiger geht das ganz problemlos. Vom Anschluß bis zum ersten Programm wird Ihnen dieses Buch immer wieder gute Dienste leisten. Alle Themenbereiche werden systematisch und verständlich dargestellt. Aufstellen, anschließen, kennlernen, das erste Programm - und schon kann es weitergehen.

**Szczepanowski**
**64 für Einsteiger**
**215 Seiten, DM 29,-**
**ISBN 3-89011-010-X**

Was macht man eigentlich mit so einem Computer wie dem C64? Rainer Bartel hat sich ein wenig Ihren Kopf zerbrochen und sich ernste und lustige Programme überlegt, mit denen Sie Ihren C64 nutzen können: Gedichte vom Computer? Warum nicht. CAD für die Handarbeit? Mal was anderes. Elektronischer Diätplan? Wem's schmeckt... Routenoptimierung per C64? Durchaus. Fest steht, daß dieses Buch die optimale Route zur echten Nutzung des C64 zeigt.

**Bartel**
**Das Ideenbuch zum C64**
**243 Seiten, DM 29,-**
**ISBN 3-89011-027-4**

Das ist das auflagenstärkste deutsche Computerbuch. Warum? Schauen Sie mal rein, dann werden Sie verstehen, was zehntausende von 64er Fans daran begeistert. Bubblesort in Assembler, Stereosynthesizer, Kopierschutz, GEM-Simulation, Autostart, Datenübertragung zu anderen Rechnern - und das ist nur ein kleiner Ausschnitt. Sparen Sie sich langes Suchen - was Sie an Kniffen kennen müssen, gibt's in einem Buch.

**Englisch, Gerits, Hartwig, Löffelmann, Thrun**
**64 Tips und Tricks, Band 1**
**418 Seiten, DM 49,-**
**ISBN 3-89011-001-0**

Die erste ernsthafte Konkurrenz für 64 Tips und Tricks, Band 1! 64 Tips und Tricks, Band 2. Es gibt wieder Neuigkeiten: umfangreiche Kapitel über Softwareschutz, Pointer und deren Manipulation, Interrupts, Arbeiten mit 2 Bildschirmen, Befehlserweiterungen, Routinen des Betriebssystems mit Sprungtabelle und und und. Aber glauben Sie bloß nicht, daß die Autoren damit schon am Ende sind. Mehr finden Sie in 64 Tips & Tricks, Band 2.

**Hornig, Trapp, Weltner**
**64 Tips & Tricks, Band 2**
**259 Seiten, DM 39,-**
**ISBN 3-89011-065-7**

Alles Trainingssache - dieser Spruch gilt noch immer. Erst recht wenn es um BASIC geht: das BASIC Traininigsbuch zum C64 verrät Ihnen alles über Unterprogramme und Menuetechniken, über Bits und Bytes. Aufgaben helfen, den Wissensstand zu überprüfen, kleine, aber feine Programme sorgen dafür, daß die Sache Spaß macht. Natürlich gibt es auch eine Einführung in Grafik- und Sound. Und eine Dateiverwaltung als Abschlußarbeit.

**Kampow**
**Das BASIC-Trainingsbuch zum C64**
**337 Seiten, DM 39,-**
**ISBN 3-89011-023-1**

Einen Kreis auf dem 64er programmieren ohne viele Zeilen Listing? Simon's BASIC macht's möglich. Einen Kreis auf dem 64er programmieren ohne viele Syntax Errors? Das Trainingsbuch zu Simon's BASIC macht's möglich. Hier finden Sie schnell alles wichtige klar erklärt. Inklusive der "Makken", die Simon's BASIC in sich birgt und natürlich der Befehle, die man im Handbuch nicht findet. Gründlicher geht's nicht mehr.

**Szczepanowski, Plenge**
**Das Trainingsbuch zu Simon's BASIC**
**380 Seiten, DM 49,-**
**ISBN 3-89011-009-6**

Hinein ins Vergnügen - lernen Sie Ihren 64er von innen kennen. Mit Peeks und Pokes. Viele interessante Adressen und Grundlegendes zum Aufbau des Computers. So gibt es immer wieder einen lohnenden Grund, einen neuen Teil des Rechners zu entdecken. Die Sprite-Register, die Zeropage, den Interpreter, Stacks und Pointer, den Charaktergenerator oder das Betriebssystem. Und überall gibt es neue Peeks und Pokes, neue Möglichkeiten, noch mehr aus dem C64 zu holen.

**Liesert**
**Peeks & Pokes zum C64**
**196 Seiten, DM 29,-**
**ISBN 3-89011-032-0**

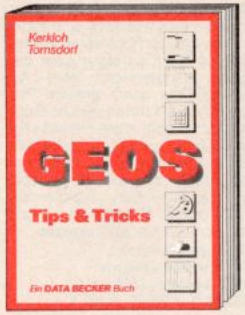
Spiele sind nicht nur zum Spielen da. Man kann auch eine ganze Menge durch sie lernen - zum Beispiel wenn man eines selbst programmiert. Dieses Buch erklärt Ihnen, wie und hilft beim Erstellen wichtiger Routinen. Es beschäftigt sich natürlich ausführlich mit Sprites und einem entsprechenden Editor. Wichtig ist aber auch die hochauflösende Grafik und die Soundprogrammierung.
Schließlich entwickeln Sie Ihre ersten eigenen, spannenden Spiele - bis hin zum 3-D-Autorennen.

**Linden**
**Superspiele selbst gemacht**
**235 Seiten, DM 29,-**
**ISBN 3-89011-087-8**

# Bücher zu COMMODORE 64

Nie mehr LOAD "*",8,1. Einfach draufklicken und fertig. Soweit kennen Sie GEOS. Aber was kann es noch? Dieses Buch bietet Ihnen eine optimale Einführung und zeigt Ihnen viel Neues: Wie schreibt man Programme mit GEOS-Eigenschaften? Wie ist das neue GEOS-File-Format aufgebaut? Was kann man selbst noch erweitern? Ganz besonders wichtig: der Einzelschrittsimulator, mit dem Sie GEOS Schritt für Schritt auf der Spur bleiben können.

**Kerkloh, Tornsdorf**
**Das große GEOS-Buch**
**350 Seiten, DM 49,-**
**ISBN 3-89011-208-0**




GEOS kann viel. Aber das ist noch nicht alles. Ein Buch zeigt Ihnen die versteckten Möglichkeiten. Was hätten Sie denn gerne? Ein paar Pokes, mit denen man GEOS Beine macht? Oder deutschen Zeichensatz unter GEOS? Einen Systemaufruf, mit dem man GEOS aus jedem BASIC-Programm wieder aktivieren kann? Einen Profi-Monitor als GEOS Accessory? Oder alle Fehlermeldungen und wie man sie behebt? Ein Buch so vielfältig wie GEOS selbst.

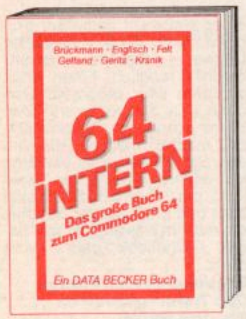
**Kerkloh, Tornsdorf**
**GEOS Tips & Tricks**
**ca. 350 Seiten,**
**ISBN 3-89011-261-7**
**erscheint ca. 1.87**

CAD - Computer Aided Design - wird immer wichtiger. Wer sich mit Computergrafik beschäftigt, sollte hier unbedingt eine solide Grundlage haben. Nutzen Sie die Chance, die dieses Buch bietet. Praxis-Wissen durch viele Programmbeispiele in Simon's BASIC. Theoretisches Wissen durch den Autor, der sich auch beruflich mit diesem Thema beschäftigt. Er zeigt, wie aus Linien, Quadern und Zylindern 3-D-Drahtmodelle werden. Betreten Sie eine faszinierende Welt.

**Heiff**
**Einführung in CAD**
**302 Seiten, DM 49,-**
**ISBN 3-89011-067-3**

Wie wär's mit einem kleinen Roboter, der Ihre Freunde begrüßt? Oder Getränke serviert? Dieses Buch zeigt Ihnen, wie man ohne großen finanziellen Aufwand einen eigenen Roboter bauen kann. Und das Ganze wird von keinem Geringeren als Ihrem 64er gesteuert. Von der Motorsteuerung, über das erste Simulationsmodell bis hin zum Thema Hören und Sehen. Sie werden staunen, was Roboter alles können. Nummer 5 lebt!

**Steigers**
**Das Roboterbuch zum C64**
**232 Seiten, DM 49,-**
**ISBN 3-89011-086-X**




Für dieses Buch ist keine lange Vorrede nötig. Ein paar Daten zur neusten Auflage: 5. völlig überarbeitet Auflage, 628 Seiten. Auszug aus dem Inhalt: Soft-Scrolling, Sprungvektoren und Autostart, Illegal-Codes und deren Taktzyklen, zeilenweise kommentiertes ROM-Listing, Interruptprogrammierung, der neue C64, BASIC-Intern, Original Commodore-Schaltpläne. Verabschieden Sie sich von Ihren Freunden: 628 Seiten Herausforderung warten auf Sie.

**Angerhausen, Brückmann, Englisch, Felt, Gerits, Gelfand, Krsnik**
**64 Intern**
**628 Seiten, DM 69,-**
**ISBN 3-89011-000-2**

Wer seine 1541 nur mit LOAD und SAVE abspeist, der hat sicher noch nicht das große Floppy-Buch gelesen. Denn schon bei der einfachsten Dateiverwaltung gibt es einige Kniffe. Und was halten Sie von einen Super-Diskmonitor mit Zugriff auf 40 Tracks, einem zeilenweise dokumentierten DOS mit Cross-Reference, einem Kapitel über Kopierschutz oder Themen wie Direktzugriff, Overlaytechnik? Und natürlich gibt es hier auch alle Neuigkeiten über die 1541 C. So macht man Standardwerke mit Zukunft.

**Ellinger, Englisch, Gelfand, Szczepanowski**
**Das große Floppybuch zur 1541**
**Hardcover, 520 Seiten**
**DM 49,-**
**ISBN 3-89011-005-3**

**Weitere Bücher zu C64/C128:**

**Severin**
**Der C64 für Technik und Wissenschaft**
**296 Seiten, DM 49,-**
**ISBN 3-89011-021-5**

**Sauer**
**Das Trainingsbuch zu LOGO**
**371 Seiten, DM 39,-**
**ISBN 3-89011-044-4**

**Dullin, Straßenburg**
**Das große Epson Druckerbuch**
**266 Seiten, DM 49,-**
**ISBN 3-89011-139-4**

**Monadjemi**
**Das Trainingsbuch zu Forth**
**300 Seiten, DM 39,-**
**ISBN 3-89011-055-X**

**Baloui**
**Alles über Datenbanken und Dateiverwaltung für den C64**
**222 Seiten, DM 39,-**
**ISBN 3-89011-054-1**

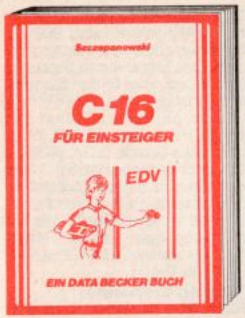
**Walkowiak**
**Adventures - und wie man sie programmiert**
**225 Seiten, DM 39,-**
**ISBN 3-89011-043-6**

**Paulissen**
**Das Cassettenbuch zum C64 und VC 20**
**190 Seiten, DM 29,-**
**ISBN 3-89011-030-4**

**Voß**
**Einführung in die Künstliche Intelligenz**
**395 Seiten, DM 49,-**
**ISBN 3-89011-081-9**

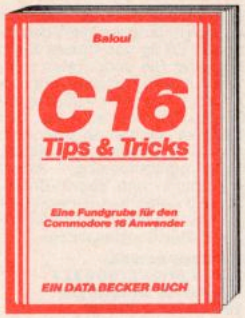


# Bücher zu C16 · 116 · PLUS/4




Oft werden Einsteigerfragen nicht ernst genommen - Probleme nicht erkannt. Deshalb haben wir z.B. C16 für Einsteiger gemacht. Ein Buch, das Ihnen hilft, den Computer besser zu verstehen. Keine Frage bleibt ungeklärt: von der Bedienung der Tastatur und des Editors zur Adreßverwaltung, Ihrem ersten Programm - alles schön der Reihe nach. Vielleicht ist das der Grund, daß unsere Einsteiger Bücher zu den erfolgreichsten deutschen Computerbuchserien gehören.

**Szczepanowski**
**C16 für Einsteiger**
**205 Seiten, DM 29,-**
**ISBN 3-89011-068-1**




Haben Sie einen C16/116 und kein Futter für ihn? Dem kann mit diesem Buch abgeholfen werden: Spiele, Malprogramme, Laufschrift, Textverarbeitung, Dateiverwaltung, Vokabeltrainer, Hardcopy, Merge, Shapeeditor - Hunderte von Ideen, Tips und Anregungen stecken in diesem Buch, die helfen, Ihren Computer optimal einzusetzen. Also sorgen Sie dafür, daß dieses Buch immer in der Nähe Ihres Rechners liegt.

**Baloui**
**C16 Tips und Tricks**
**201 Seiten, DM 29,-**
**ISBN 3-89011-168-8**

Wie nutzt man die eingebauten Porgramme des Plus/4 möglichst effektiv aus? Dieses Buch zeigt es Ihnen. Im ersten Teil erfahren Sie, wie man mit der eingebauten Software umgeht und was man alles mit diesen Programmen machen kann. Der zweite Teil beschäftigt sich dann mit der Programmierung: Funktionsplotter, Balkengrafik, Listschutz. Im Plus/4 steckt eine Menge Kreativität. Entdekken Sie sie.

**Fröitzheim, Kausmann**
**Effektiv und Kreativ mit dem Plus/4**
**244 Seiten, DM 49,-**
**ISBN 3-89011-073-8**

Suchen Sie fertige Lösungen oder lieber nur Anregungen? Plus/4 Tips und Tricks bietet beides. Anwenderprogramme, Spiele, Grafik, Text- und Dateiverarbeitung, Kfz-Überwachung, Informationen von BASIC bis ASSEMBLER, wichtige ZEROPAGE-Adressen, Routinen des Betriebssystems und des BASIC-Interpreters und vieles mehr. Der Autor greift tief in die Trickkiste der Programierung und läßt Sie dabei über die Schulter schauen.

**Baloui**
**Plus/4 Tips & Tricks**
**221 Seiten, DM 29,-**
**ISBN 3-89011-203-X**

Ein Buch, das jedem etwas zu bieten hat. Einsteigen in die BASIC-Programmierung mit dem BASIC-Kurs und DEMO-Programmen. Aufsteigen mit Arrays, Multicolor-Grafik, Shapes, Musik-Programmierung. Zum BASIC-Freak werden mit dem Programmieren von Windows und einer Dateiverwaltung. Immer informiert sein mit der ausführlichen Befehlsübersicht. Dieses Buch ist eine Komplettlösung in Sachen BASIC auf dem C16, C116 und Plus/4.

**Baloui**
**Das BASIC-Buch zu C16/116/Plus4**
**335 Seiten, DM 29,-**
**ISBN 3-89011-204-8**

Ein Team von Grafikspezialisten zeigt, was in den Commodore Rechnern steckt. An die Einführung in den Computer schließt sich hochauflösende Grafik, ein komfortabler Characteredítor und ein wenig Computer Aided Design an. Wen wundert es da noch, daß ein komplettes Malprogramm erstellt wird, ein Funktionsplotter und ein Shape-Editor. Und kaum hat man sich versehen, ist man selbst zum Grafikexperten geworden.

**Plenge, Löffelmann**
**Das Grafikbuch zu C16/116/Plus4**
**235 Seiten, DM 29,-**
**ISBN 3-89011-205-6**

Jetzt geht's ans Eingemachte. Mit diesem Maschinensprachebuch stehen Ihnen alle Wege offen. Auch wenn Sie in diesen Bereich gerade erst einsteigen. Sie erhalten eine Einführung in den Befehlssatz des 7501, lernen, wie man Maschinensprache in BASIC einbindet und wie Interrupts programmiert werden. Dazu gibt es zahlreiche Beispiele, die Ihnen jetzt beim Verstehen und später beim programmieren helfen. Der perfekte Einstieg.

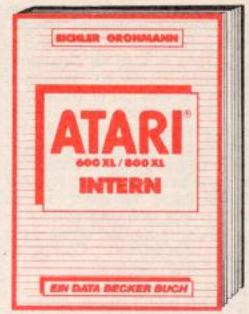
**Vüllers**
**Maschinensprache auf C16/C116/Plus/4**
**241 Seiten, DM 29,-**
**ISBN 3-89011-206-4**

**DATA BECKER Führer zu C16/116/Plus 4**
**ca. 200 Seiten**
**DM 19,80**
**ISBN 3-89011-405-9**
erscheint ca. 11.86

# Bücher zu ATARI XL, XE und SHARP

Wer richtig in einen Rechner einsteigt, programmiert den eigenen Erfolg vor. Dieses Buch begleitet Sie vom ersten Kontakt mit dem Computer bis zum ersten Programm. Alle interessanten Themen rund um den Rechner werden abgehandelt: der Editor, Einführung in die BASIC-Programmierung, Arbeit mit Grafik- und Sound-Befehlen und vieles mehr. Überall gibt es anschauliche Beispiele, die das Erklärte verdeutlichen.

**Szczepanowski**
**ATARI 600XL/800XL/ 130XE für Einsteiger**
**199 Seiten, DM 29,-**
**ISBN 3-89011-033-9**

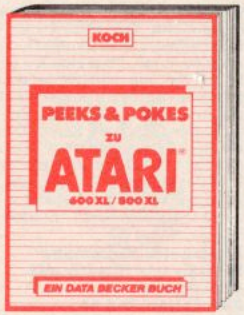



Technik und Betriebssystem der ATARI-600-XL und 800-XL-Rechner erklärt und dokumentiert. Das bietet Ihnen dieser Intern-Band. Hier finden Sie alles beschrieben, was ATARI-Profis wissen müssen: Konzept der ATARI-Hardware, ANTIC, Player Missile Grafik, GTIA, POKEY, PIA und Betriebssystem. Nach der Lektüre dieses Buches ist Ihnen nichts mehr davon fremd. Ein gut lesbares Buch, das alle Anforderungen eines Nachschlagewerkes erfüllt. Eben ein Buch für Profis.

**Eichler, Grohmann**
**Atari 600 XL/800 XL Intern**
**383 Seiten, DM 49,-**
**ISBN 3-89011-053-3**

Trainieren Sie mit! BASIC programmieren auf dem ATARI. Bald meistern Sie grundlegende BASIC-Befehle und können auch schwierigere Hürden nehmen, wie zum Beispiel Algorithmen, Schleifen und Zahlensysteme. Und wenn Sie sich Ihr Ziel ganz besonders hochgesteckt haben, dann können Sie mit diesem Buch auch die Grundelemente der Textverarbeitung lernen oder das Programmieren von Block- und hochauflösender Grafik. Es gibt viel zu tun...

**Voß**
**Das BASIC-Trainingsbuch zu ATARI 600XL/800XL**
**383 Seiten, DM 39,-**
**ISBN 3-89011-057-6**




Dieses Buch ist Ihr Reiseführer durch den Speicherdschungel des ATARI: Wandern Sie durch das Innenleben Ihres Computers, entdecken Sie die Geheimnisse des Bildschirmspeichers, nutzen Sie die Memory Map. Sie werden staunen, welche Dinge mit Peeks und Pokes möglich sind. Ein Listschutz, ein neuer Zeichensatz... Fast nebenbei nehmen Sie noch eine Menge Grundwissen über den Aufbau des Rechners mit. Spannender kann computern nicht sein.

**Koch**
**Peeks & Pokes zum ATARI 600XL/800XL**
**251 Seiten, DM 39,-**
**ISBN 3-89011-082-7**

Das Abenteuer ruft. Alles, was Sie brauchen, um diesem Ruf zu folgen ist einen Atari 600 oder 800 XL und dieses Buch. Schon können Sie sich die beliebten Abenteuer-Spiele selbst programmieren. Von der grundlegenden Strategie bis hin zum packenden Grafik-Adventure. Außer den fertigen Spielen wird ein kompletter ADVENTURE-GENERATOR geboten, mit dem das Machen von Spielen wirklich zum Spiel wird.

**Walkowiak**
**Adventures - und wie man sie auf dem ATARI 600XL/800XL programmiert**
**284 Seiten, DM 39,-**
**ISBN 3-89011-059-2**

**Weitere DATA BECKER Bücher zu ATARI 600 XL/800 XL**

**Voß**
**Das Schulbuch zu ATARI 600 XL/800 XL**
**389 Seiten, DM 49,-**
**ISBN 3-89011-045-2**

**Schneider**
**Strategiespiele - und wie man sie auf dem ATARI 600 XL/ 800 XL programmiert**
**181 Seiten, M 29,-**
**ISBN 3-89011-077-0**

Wollen Sie wissen, was hinter Ihrem Sharp-PC-Taschencomputer steckt? Dann lernen Sie ihn mit diesem Buch richtig kennen: Speicherbelegung, Bits und Bytes, das BCD-System, nützliche Maschinenprogramme und wie man sie aufruft, der BASIC-Interpreter, Zeichengenerator, RENEW, Ein- und Ausgabepuffer, Schützen von Programmen durch Passwords, Grafik und Hardwarebasteleien. Dieses Buch hat seinen Titel wirklich zu recht: das große Sharp-PC-Buch.

**Germann, Jörg, Waldvogel**
**Das große Sharp-PC-Buch**
**416 Seiten, DM 39,-**
**ISBN 3-89011-177-7**

Das BASIC der Sharp-PC-Taschencomputer ist untereinander nicht kompatibel. Um dennoch eine Programmsammlung zu realisieren, wurde für dieses Buch ein eigener BASIC-Standard entwickelt, den alle Rechner verstehen. In diesem Buch finden Sie aber nicht nur eine Reihe fertiger Programme für Ihren Sharp-PC, sondern auch noch Erläuterungen der Befehle inklusive deren Besonderheiten. Ein umfassender Leitfaden also, der überall dabei sein sollte, wo Sie und Ihr Sharp sind.

**Brechmann**
**Sharp-PC BASIC-Programme**
**179 Seiten, DM 29,-**
**ISBN 3-89011-173-4**



# Bücher zu MSX und JOYCE

Aller Anfang ist leicht - wenn man den richtigen Ratgeber hat. Und wer in die MSX-Welt einsteigt, der sollte zu einem Buch wie MSX für Einsteiger greifen. Eine klare, leichtverständliche Einführung in Handhabung, Einsatz und Programmierung von MSX-Rechnern, mit der Sie für den richtigen Start von Anfang an sorgen. Und dieser Start garantiert schließlich den richtigen Aufstieg in Zukunft.

**Lüers**
**MSX für Einsteiger**
**203 Seiten, DM 29.-**
**ISBN 3-89011-085-1**

Wer einen neuen Rechner hat, der möchte ihn natürlich so schnell wie möglich nutzen. Und wenn es keine fertige Software gibt? Dann macht man sich eben selber welche. Mit der MSX Programmsammlung. Hier finden Sie Top-Programme: Vom Sporttabellenprogramm zum Disassembler, vom spannenden Spiel bis zum kompletten Anwendungsprogramm. So haben Sie zum Schluß nicht nur eine Vielzahl von Programmen, sondern auch eine ganze Menge Erfahrungen gewonnen.

**Lüers**
**MSX-Programmsammlung**
**195 Seiten, DM 39.-**
**ISBN 3-89011-090-8**

Begeisternd, was man aus den MSX Rechnern alles herausholen kann, wenn man den richtigen Kniff kennt. Und den finden Sie in MSX Tips und Tricks: Zeichensatzgenerator, 14 Bildschirmseiten im Direktzugriff, Windows, Joystickprogrammierung, Systemroutinen, Tokens, Listschutz, DATA-Zeilengenerator. Am besten, Sie überzeugen sich selbst - ein Blick ins Inhaltsverzeichnis genügt.

**Dullin, Straßenburg**
**MSX Tips und Tricks**
**288 Seiten, DM 49.-**
**ISBN 3-89011-112-2**

Eines der hervorstechendsten Merkmale aller MSX Computer sind ihre Grafik- und Soundmöglichkeiten. Genau hier setzt auch MSX Grafik und Sound ein. Ein Buch, das voll ausgezeichneter Programme steckt, die Ihnen gleichzeitig helfen, die notwendigen Erklärungen besser zu verstehen. Ausführlich wird hier auf alle Grafik- und Soundbefehle eingegangen, werden die nötigen Programm-Routinen erläutert. Dieses Buch kann sich sehen und hören lassen.

**Lüers**
**MSX Grafik und Sound**
**463 Seiten, DM 39.-**
**ISBN 3-89011-051-7**

Es beginnt mit den Grundlagen der Programmierung unter Maschinensprache. Dann kommt die Arbeitsweise des Z-80-Prozessors und eine genaue Beschreibung seiner Befehle. Und spätestens nach der Benutzung von Systemroutinen sind Sie Maschinensprachefan. Diese Sprache macht vieles möglich. Und damit Sie gleich richtig loslegen können, gibt es im Buch Assembler, Disassembler und Monitor als komplette Anwenderprogramme. Da bleiben wohl kaum noch Wünsche offen.

**Dullin, Straßenburg**
**Das Maschinensprachebuch zu MSX**
**305 Seiten, DM 39.-**
**ISBN 3-89011-109-2**

Daten hin, Daten her. Das ist die einfachste Anwendung der MSX-Floppystation. Aber man kann noch mehr machen - mit dem MSX-Floppybuch. Neben den Systembefehlen und den Fehlermeldungen erfahren Sie viel Nützliches und Wissenswertes über die Programmierung von Dateiverwaltungen. Dazu gibt es eine Fülle von leistungsfähigen Programmen wie einen Disk-Monitor. Übrigens: das MSX-Floppybuch ist durch seine verständliche Art auch bestens für den Einsteiger geeignet.

**Schröder**
**Das Floppybuch zu MSX**
**352 Seiten, DM 59.-**
**ISBN 3-89011-145-9**

Wer einen Joyce gekauft hat, der möchte möglichst schnell und effektiv mit diesem Rechner umgehen. Joyce für Einsteiger wird dieser Anforderung voll gerecht. Von Kleinigkeiten wie dem Anschluß des Gerätes oder dem Kopieren der Systemdisketten bis hin zur optimalen Arbeit mit LocoScript finden Sie hier alles notwendige. Dazu eine kleine Einführung in BASIC und LOGO und natürlich in das Betriebssystem CP/M-Plus.

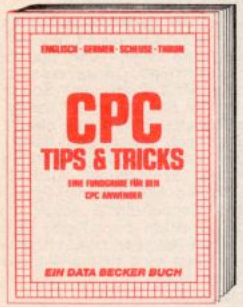
**Fette**
**Joyce für Einsteiger**
**248 Seiten, DM 29,-**
**ISBN 3-89011-170-X**

Von der Textverarbeitung zum Programmieren - das bietet Ihnen das große Joyce Buch. Hier werden alle Themen abgedeckt, die für den Joyce Nutzer interessant sind. Spezielle Anwendungen mit LocoScript, Personalisieren des Systems mit CP/M, Multiplan auf dem Joyce, Uhr im BASIC, Grafikprogrammierung in LOGO und viele andere interessante Themen warten aus Sie. Im großen Joyce-Buch.

**Dullin, Straßenburg**
**Das große Joyce Buch**
**362 Seiten, DM 59,-**
**ISBN 3-89011-160-2**

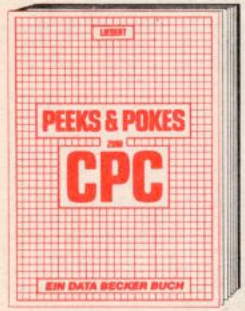
Wenn Sie gründliche Einsteiger- Informationen zum CPC 6128 suchen - hier finden Sie sie. Einfach zu verstehen und trotzdem mit vielen Anregungen, Ideen und einer vollständigen Adreßverwaltung, die Sie gemeinsam mit dem Autor entwickeln: Vom ersten Schritt zur Bedienung und Handhabung des Rechners bis zu den ersten Erfahrungen in BASIC deckt dieses Buch alle Themenkreise ab, die für den Einsteiger wichtig sind.

**Szczepanowski**
**CPC 6128 für Einsteiger**
**215 Seiten, DM 29,-**
**ISBN 3-89011-143-2**



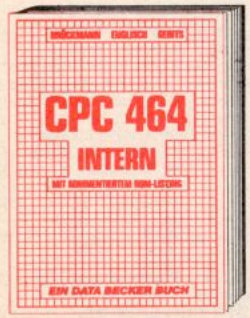

Hardwareaufbau des CPC 464, Betriebssystem und BASIC-Tokens, Bildschirmaufbau, Anwendungen der Window-Möglichkeiten, eine komplette Dateiverwaltung, Soundeditor - CPC Tips & Tricks bringt Ihnen diese und andere Ideen ins Haus. Und damit das Ganze auch Spaß macht, kommen noch ein Reihe spannender Spiele dazu. Mit diesem Buch holt man mehr aus dem 464.

**Englisch, Germer, Scheuse, Thrun**
**CPC 464 Tips & Tricks**
**271 Seiten, DM 39,-**
**ISBN 3-89011-039-8**



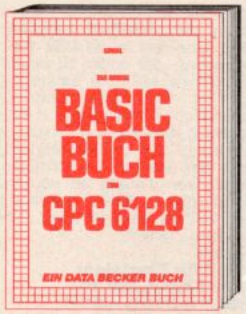

Was steckt im CPC 464? Wer das herausfinden will, benutzt am besten Peeks & Pokes. Vom Adreßbereich des Prozessors bis zum Interpreter, überall gibt es neue Dinge zu entdecken. Außerdem bietet Ihnen der Autor eine Reihe von nützlichen Routinen an: Speicher schützen, BASIC-Interrupt, Video-RAM-Grafik-Scrolling, Bankswitching sind nur, ein paar Stichworte. Dieses Buch hilft Ihnen nicht nur Ihren Rechner besser zu verstehen, sondern auch beim Einstieg in Maschinensprache.

**Liesert**
**Peeks & Pokes zum CPC**
**180 Seiten, DM 39,-**
**ISBN 3-89011-092-4**



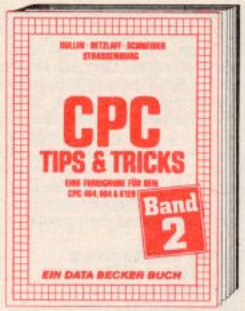

Alles, was Sie schon immer über Ihren CPC wissen wollten: Kommentiertes BASIC-ROM-Listing, Speicheraufteilung, Prozessor, Besonderheiten des Z-80, Gate Array, Video-Controller und Video-RAM, Sound-Chip, Schnittstellen, Betriebssystem, Character-Generator - hier finden Sie echte Information. Dazu Wissenswertes über BASIC und Maschinensprache und das Ausnutzen von bestimmten Routinen. Ein absolutes Muß für jeden Assembler-Programmierer.

**Brückmann, Englisch, Gerits**
**CPC 464 Intern**
**548 Seiten, DM 69,-**
**ISBN 3-89011-080-0**




BASIC macht Spaß. Man muß es nur richtig erklärt bekommen. Und genau das tut das große BASIC-Buch zum CPC 6128. In diesem Buch steckt mehr als Einsteigerwissen: Variablen, Zahlensysteme, Bits und Bytes, Tokens, Stringbearbeitung, Sortierung, Laufschrift, selbstdefinierte Zeichen, Windows, Fehlerbehandlung, Kopierschutz, Grafiken, Soundprogrammierung, relative Dateien... Das verstehen wir unter Vielfalt.

**Kowal**
**Das große BASIC-Buch zum 6128**
**276 Seiten, DM 39,-**
**ISBN 3-89011-167-X**

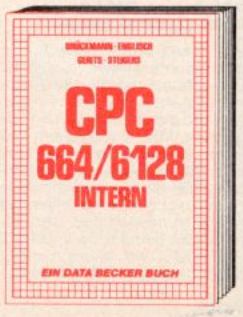



Der 2. Band aus der Tips und Tricks-Reihe ist für alle CPC-Besitzer interessant: Egal ob Sie nun einen 464, 664 oder 6128 besitzen. Schreiben Sie eigene Befehlserweiterungen oder einen Maskengenerator. Lernen Sie wichtige Systemroutinen kennen. Erfahren Sie, wie man Programme beschleunigt und viele andere Dinge, die im täglichen Umgang mit dem Rechner fast unverzichtbar sind. Mit diesem Buch holt man noch mehr aus seinem CPC.

**Dullin, Straßenburg, Retzlaff, Schneider**
**CPC Tips und Tricks Band 2**
**250 Seiten, DM 39,-**
**ISBN 3-89011-131-9**

Wer seinen CPC wirklich beherrschen will, der muß sich mit dem Thema Maschinensprache beschäftigen. Von den Grundlagen bis zur Programmierung des Z80-Prozessors. Das Maschinensprachebuch zum CPC hilft Ihnen von Anfang an. Mit einer genauen Beschreibung aller Befehle und ausführlichen Beispielen, mit Hinweisen zur Benutzung der Systemroutinen und einem Assembler/Disassembler sowie einem Monitor zum Abtippen. So macht der Einstieg Spaß.

**Dullin, Straßenburg**
**Das Maschinensprachebuch zu CPC**
**330 Seiten, DM 39,-**
**ISBN 3-89011-070-3**




Blicken Sie hinter die Kulissen des CPC 664 und des CPC 6128. Kaum ein anderes Autorenteam hat sich so intensiv mit diesen Rechnern auseinandergesetzt: vom Prozessor bis hin zum speziellen Schnittstellenbaustein. Alles wird erklärt und dokumentiert. Natürlich auch das Betriebssystem mit all den wichtigen Facts und Hinweisen, die man braucht. Hier finden Sie die Informationen, die ein Profi von Profis erwarten kann.

**Gerits, Englisch, Brückmann, Steigers**
**CPC 6128/664 Intern**
**456 Seiten, DM 69,-**
**ISBN 3-89011-135-1**



Bücher zu SCHNEIDER CPC

LOGO kann mehr als Sie denken. LOGO ist heute eine anerkannte Sprache bei vielen ehrgeizigen Programmprojekten. Das reicht bis hin zur Erstellung von KI-Programmen. Ein Buch für CPC- und Joyce-Besitzer, die die Vorteile dieser Sprache nutzen wollen. Um nur einige Stichworte zu nennen: Listenverarbeitung, Prozeduren, Rekursionen, Sortierroutinen, Maskengenerator. Dieses Buch wird dafür sorgen, daß auch Sie bald alles Neue an dieser Sprache 'LOGO' finden werden.

**Sauer**
**Das große LOGO-Buch zu CPC und Joyce**
**410 Seiten, DM 39,-**
**ISBN 3-89011-157-2**

Dieses Buch ist für alle, die bisher dachten, spektakuläre Grafik auf dem CPC sei nicht möglich. Zwei Top-Autoren beweisen das Gegenteil: Mit CPC-Chart - dem Diagrammgenerator, mit Destroyed - dem Arcade-Game, mit CPC's World - dem 3-D-Animationsprogramm, mit dem Zeichenprogramm, mit Vektorgrafik, mit Sprites... Ja, Sie haben richtig gelesen: Wir reden von den Grafikmöglichkeiten Ihres CPC - inklusive 6128 und Joyce.

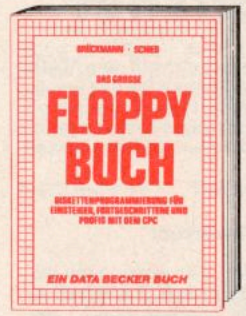
**Steigers, Vervost**
**Das große Grafikbuch zum CPC**
**589 Seiten, DM 49,-**
**ISBN 3-89011-207-2**

Wissen Sie was Originate heißt? Kennen Sie die Begriffe Answer oder Half-Duplex? Wenn nicht, sollten Sie beim Stöbern in Datennetzen ein Exemplar von DFÜ für jedermann zur Hand haben. Dieses Buch zeigt Ihnen, was Datenfernübertragung leisten kann, wie man diese Leistung mit den CPC-Rechnern am besten nutzt und sogar, wie man eine serielle Schnittstelle selbst baut. So bieten die Autoren umfassende Information - für Einsteiger und Profis.

**Severin, Schulwitz**
**DFÜ für jedermann zum CPC**
**303 Seiten, DM 39,-**
**ISBN 3-89011-140-8**

Beherrschen Sie CP/M. Dieses Buch hilft Ihnen dabei. Von den ersten Schritten bis zum perfekten Umgang. Dabei werden natürlich die Versionen 2.2 und 3.0 für Schneider CPC 464, 664 und 6128 berücksichtigt. Wie jedes DATA BECKER Buch bietet aber auch das CP/M-Trainingsbuch ein wenig mehr als andere: zum Beispiel Hilfsprogramme, mit denen Sie in der Lage sind auch fremde Diskettenformate zu lesen oder Submit-Dateien zu erstellen.

**Schieb, Weiler**
**Das CP/M-Trainingsbuch zum CPC**
**260 Seiten, DM 49,-**
**ISBN 3-89011-089-4**




Was man alles aus der DDI-1 des CPC 464, CPC 664 und CPC 6128 holen kann, zeigt dieses Buch auf eindrucksvolle Weise. Neben den nötigen Erklärungen und einem ausführlichen DOS-Listing gibt es zahlreiche Utilities: eine komfortable Dateiverwaltung, einen Disk-Monitor und einen Disk-Manager. Selbst CP/M-Grundlagen und die relative Dateiverwaltung werden erklärt. So findet wirklich jeder CPC-Besitzer in diesem Buch einen wertvollen Ratgeber.

**Brückmann, Schieb**
**Das Floppybuch zum CPC**
**422 Seiten, DM 49,-**
**ISBN 3-89011-093-2**

Vom Computerhobby zur Elektronik - der Weg ist nicht weit. Das zeigt auch dieses Buch. Nützliche Tips zur Platinenherstellung, Adreßcodierung, Adapterkarten und Interfaces, Anleitungen zum Bau eines EPROM-Programmierboards, einer Motorsteuerung für Gleichstrom- und Schrittschaltmotoren und, und, und. Erleben Sie, wie man mit Lötkolben und Computer interessante Lösungen finden kann.

**Schüssler**
**CPC Hardware-Erweiterungen**
**445 Seiten, DM 49,-**
**ISBN 3-89011-083-5**

**Weitere CPC-Bücher von DATA BECKER:**

**Kampow**
**Das BASIC-Trainingsbuch zum CPC 464**
**285 Seiten, DM 39,-**
**ISBN 3-89011-038-X**

**Kowal**
**Das Ideenbuch zum CPC 464, 664, 6128**
**294 Seiten, DM 39,-**
**ISBN 3-89011-101-7**

**Voß**
**Das Schulbuch zum CPC**
**389 Seiten, DM 49,-**
**ISBN 3-89011-040-1**

**Walkowiak**
**Adventures und wie man sie auf dem CPC 464 programmiert**
**320 Seiten, DM 39,-**
**ISBN 3-89011-088-6**

**Szczepanowski**
**CPC 464 für Einsteiger**
**206 Seiten, DM 29,-**
**ISBN 3-89011-037-1**

**Hausbacher**
**Das Prozessorbuch zum Z-80**
**563 Seiten, DM 59,-**
**ISBN 3-89011-096-7**

Keine Frage: PROFI PAINTER ST ist das Grafikprogramm für Ihren ATARI ST. Leistung und Bedienungskomfort dieses Programmes führen schnell zu perfekten Ergebnissen. Die vielen Möglichkeiten dieses Grafik-Profis lassen sich aber auch noch ausbauen. Mit dem DESIGN SET ST. Eine einmalige Schriftenvielfalt bietet sich damit dem PROFI-PAINTER-ST-Benutzer an. Haben Sie schon mit dem PROFI PAINTER ST Schaltbilder erstellt oder Inneneinrichtungen entworfen? Mit DESIGN SET ST geht es noch schneller. Plötzlich steht Ihnen eine große Bibliothek elektronischer und architektonischer Zeichen und Symbole zur Verfügung. Hier die wichtigsten Informationen auf einen Blick:

## PROFI PAINTER ST

Lassen Sie Ihrer Phantasie freien Lauf. Mit dem ATARI ST und dem PROFI PAINTER ST haben Sie das kreative Werkzeug. Ob geometrische Figuren oder Freihandzeichnungen - schnell und mühelos nehmen Ihre Ideen Formen an. Mit entsprechendem Monitor sogar in Farbe.

**PROFI PAINTER ST in Stichworten:**

- Farb- und Monochromversion, Farbversion mit bis zu 16 Farben - Werkzeuge: Text, Stift, 24 Pinselformen, Pinsel malt auch Muster, Sprühdose mit 3 verschiedenen Sprühstärken, Musterfüllen, Rechteck (auch mit runden Ecken), Ellipse und Kreis, Gummiband, Einfügen, Lupe, zwei Polygonfunktionen - Zeichenmodi: Replace, Transparent, Invers-Transparent, XOR - 4 verschiedene Linienbreiten - Mustereditor zur Erstellung eigener Füllmuster - Muster: Standard-GEM-Muster und selbsterstellte - Linieneditor - Fenster: maximal 3 (abhängig vom Hauptspeicher), mit bis zu 640 x 400 oder 600 x 800 Punkten (DIN A4) bei Monochrom-Monitor - Painter-FOTO: aus anderen Programmen können Bildausschnitte markiert und von PROFI PAINTER ST weiterverarbeitet werden - Text: Sehr übersichtliches Einteilen des Schriftlayouts mit den Optionen fett, hohl, unterstrichen, hell, kursiv, vier Richtungen, linksbündig, fünf Zeichensätze können nachgeladen werden - Block: "Cut" und "Paste" von einem Window zum anderen; invertieren, spiegeln, rotieren - Rasterfunktion für Window ist abschaltbar - variables Maus-Raster - Sonstiges: LOGO-, DEGAS-, DOODLE- und NEOCHROME-Grafiken können eingelesen werden, Hilfsmenüs mit erläuternden Texten zu den Programmfunktionen, Vollbildanzeige für einen besseren Überblick des gesamten Bildes speziell beim DIN-A4-Format, dynamische Speicherverwaltung, "UNDO"-Funktion - vorhandene Druckeranpassung: für farbigen Ausdruck auf EPSON JX80 und Kompatiblen; für S/W-Ausgabe in zwei Druckqualitäten: Anpassungen u.a. für LQ800, SMM804, FX85 und Kompatible, NL10, EX800, weitere 9-Nadel-Matrixdrucker können vom Benutzer leicht angepaßt werden - mit ausführlichem Handbuch

**PROFI PAINTER ST DM 99,- ***

* Unverbindliche Preisempfehlung

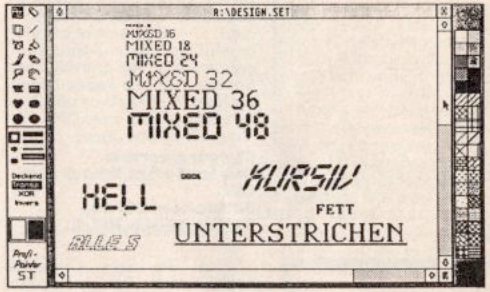
## DESIGN SET ST

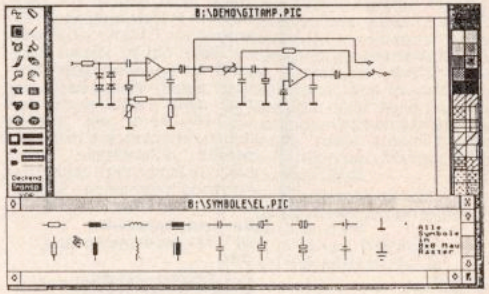
DESIGN SET ST wurde als Ergänzung zum PROFI PAINTER ST entwickelt. Endlich können Sie sich vom Systemfont lösen. Neben 5 verschiedenen Zeichensätzen stehen Ihnen eine Reihe von Ornamenten und Symbolen zur Verfügung.

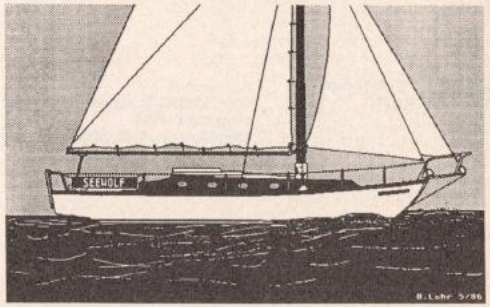
**DESIGN SET ST in Stichworten:**

- 5 verschiedene Zeichensätze, insgesamt 27 unterschiedliche Größen, jeder Schriftsatz mit 127 Zeichen - zahlreiche Ornamente, architektonische Symbole, elektronische Schaltzeichen und allgemein gebräuchliche Signets im High-Res-Modus - viele Anwendungsbeispiele, die auch weiterverarbeitet werden können - Verarbeitung aller Bilddateien problemlos möglich, Zeichensätze unter GDOS2 - mit deutschem Zeichensatz - mit ausführlichem, deutschem Handbuch

**DESIGN SET ST DM 99,- ***








## TEXTOMAT ST

Textverarbeitung ist längst zur Standardanwendung geworden. Mit TEXTOMAT ST und dem ST wird sie zum Vergnügen. Für unter 100 DM bekommt man eine für den ATARI ST maßgeschneiderte Lösung. Mit allen Leistungsmerkmalen, die eine moderne Textverarbeitung haben muß, aber auch mit dem Komfort, den eine GEM-orientierte Benutzeroberfläche bieten kann.

**TEXTOMAT ST in Stichworten:**

Hohe Geschwindigkeit bei der Eingabe und Bearbeitung von Texten - sämtliche Funktionen über umfangreiche Menüleisten (volle Maussteuerung) oder Kurzbefehle anwählbar - maximal 180 Zeichen pro Zeile mit horizontalem Scrolling - bis zu 30 Funktionstasten, von denen einzelne mit bis zu 160 Zeichen belegt werden können, lassen sich beliebig abspeichern - automatische Silbentrennung - beliebig viele Tabulatoren - automatisches Erstellen eines Inhalts- und Stichwortverzeichnises (Sortiert) - Laden und Speichern auch über RS 232 (Datentransfer Rechner-Rechner) - bis zu fünfspaltige Ausgabe mit automatischem Seitenumbruch - Vertikaldruck (DIN A4 quer) auf Epson FX oder 100%-Kompatiblen - umfangreiche, sehr komfortable Druckeranpassung - mit ausführlichem, deutschem Handbuch
Lauffähig mit Monochrom- und Farbmonitor

**TEXTOMAT ST DM 99,- ***

## TEXT DESIGN ST

Gestalten und verarbeiten Sie fertige Texte ganz nach Ihren Vorstellungen. TEXT DESIGN ST hilft Ihnen dabei. Die Möglichkeiten sind nahezu unbegrenzt. Ob Sie eine Glückwunschkarte entwerfen oder eine Anzeige gestalten wollen, TEXT DESIGN ST ist das Layout-Programm dafür. Alle reinen ASCII-Dateien, speziell auch die TEXTOMAT-ST-Files lassen sich problemlos verarbeiten. Und: Grafiken im DEGAS- und DOODLE-Format können geladen werden, also auch die S/W-Bilder, die Sie mit PROFI PAINTER ST erstellt haben.

**TEXT DESIGN ST in Stichworten:**

- Mischen von Grafik und Text - Einlesen fertiger Textdateien (sowohl ASCII-Dateien als auch Textdateien von TEXTOMAT ST mit Textattributen - Blockoperationen wie Verschieben, Spalten - Verarbeitung von Grafik im Bitmustermodus (z.B. PROFI PAINTER ST) - Grafik und Text auch übereinander darstellbar - Mini-Texteditor - Grafikbefehle zum Zeichnen von Linien und Rahmen - Zeilenabstand in Feinschritten veränderbar - Textattribute (Steuerzeichen) beliebig editierbar - Ausgabe auf EPSON RX/FX-Druckern, SMM 804, LQ 800, IX 800, EX 800, und Kompatiblen - mit ausführlichem, deutschem Handbuch
Lauffähig mit Monochrom-Monitor

**TEXT DESIGN ST DM 99,- ***

* Unverbindliche Preisempfehlung

## DATAMAT ST

Manche Dateiprogramme sind schön schnell. Aber dafür oft kompliziert zu bedienen. Andere Dateiprogramme sind sehr benutzerfreundlich. Aber dafür zu langsam. DATAMAT ST glänzt mit hoher Geschwindigkeit beim Suchen, Blättern und Editieren und ist durch komplette Maussteuerung unter GEM extrem leicht zu bedienen. Eine ideale Dateiverwaltung für jeden ATARI-ST-Anwender.

**DATAMAT ST in Stichworten:**

- Voll GEM-orientiert - komplett mausgesteuert - Bildschirmmasken mit vielen Grafikelementen - Textdarstellung in verschiedenen Größen und Stilen - Maskeneditierung während der Dateibearbeitung möglich - 4 Dateien gleichzeitig im Zugriff - Max. 64000 Datensätze pro Datei, max. Datensatzlänge 64 KByte - Schnittstelle zu TEXTOMAT ST für Serienbriefe - Anpassung an alle gängigen Drucker - schnelle, komfortable Such- und Sortierverfahren - läuft auf Monochrom- und Fabbildschirm - mit ausführlichem, deutschem Handbuch

**DATAMAT ST DM 99,-***

## KALKUMAT ST

Zahlen bestimmen unser tägliches Leben. Von der einfachen Stromrechnung bis zur umfangreichen Auftragskalkulation. Wie behält man da den Überblick, erkennt Veränderungen und Zusammenhänge? Mit einer leistungsfähigen Tabellenkalkulation. Eine, die nicht nur mit Zahlen rechnet, sondern ihre Beziehungen zueinander aufdeckt. Nach Möglichkeit durch Grafiken. Eine Tabellenkalkulation wie KALKUMAT ST eben.

**KALKUMAT ST in Stichworten:**

- numerisches oder alphabetisches Sortieren in allen Feldern - Funktionen wie Ausschneiden, Kopieren, Einfügen - automatische Nachkalkulation auf Kommando - 7 verschiedene grafische Darstellungsarten: Linien-, Balken-, Tortengrafik mit automatischer Prozentangabe, Balken- und Manhattangrafik in 3D, uvm. - Ausdruck auf Epson-Druckern und Kompatiblen - Übertragung von Daten nach TEXTOMAT ST und DATAMAT ST durch ASCII-Dateien - Einfügen und Löschen von Zeilen oder Spalten - 7 Fenster gleichzeitig auf dem Bildschirm sichtbar (Text und Grafik gemischt) - 37 mathematische Funktionen, Genauigkeit auf 14 Dezimalstellen - Matrix mit 65535 Zeilen auf 65535 Spalten - 5 Darstellungsformate für Zahlen - Spaltenbreite separat zu bestimmen - Kalkulationsformular von 1 bis 128 Zeichen - läuft im Farb- und Monochrommodus, bei Farbmodus 4 frei definierbare Farben bei mittlerer Auflösung

**KALKUMAT ST DM 199,- ***

Lieferbar ab ca. Dezember 86
Änderungen vorbehalten

## 68000 TUTOR / SIMULATOR

Lernen Sie schnell die Grundlagen der Maschinenprogrammierung kennen. Am besten durch die praktische Anwendung. Auch wenn Sie es nicht glauben, aber mit 68000 TUTOR und SIMULATOR schreiben Sie sofort Ihre ersten kleinen Programme. Schon vor Programmablauf lassen sich die einzelnen Befehle auf syntaktische Fehler überprüfen. Wie ist das möglich? Ganz einfach: 68000 TUTOR und SIMULATOR simuliert einen 68000-Prozessor mit 50 KByte Arbeitsspeicher und der Möglichkeit, 300 Maschinenbefehle zu speichern.

**68000 TUTOR und SIMULATOR in Stichworten:**

- Einzelbefehlmodus: Schritt für Schritt lernen Sie die einzelnen Befehle kennen - Programmodus: Wenn Sie z.B. Schleifen erstellen wollen. - Protokolle: Alle wichtigen Informationen können Sie zu einem Protokoll auf Textfile oder Drucker zusammenfassen. - Help: Schnell erhalten Sie alle Informationen über die Befehle, die Adressierungsarten, die zulässigen Operandenlängen, die Beeinflussung des Statusregisters und die Assemblersyntax. - Branch- Berechnungen: Lassen Sie sich die relativen Sprünge automatisch berechnen. - Merge: Natürlich können Sie auch Maschinenprogramme nachladen. - Syntaxcheck: Gibt es noch syntaktische Fehler? - Einzeilen-Editor: Modifizierung des eingegebenen Programms möglich. - PROFIMAT-ST-Schnittstelle - Lauffähig auf Monochrommonitor, 1 Megabyte RAM erforderlich

**68000 TUTOR und SIMULATOR** **DM 99,- ***
Lieferbar ab ca. November 86

## PROFIMAT ST

In Maschinensprache programmiert, wird der ST erst richtig schnell. Das Werkzeug für Assembler-Kenner: PROFIMAT ST. Ein komplettes Entwicklungspaket für ambitionierte 68000er-Experten und Maschinensprache-Einsteiger. Schnell zu erlernen und trotzdem überzeugend in der Leistung.

**PROFIMAT ST in Stichworten:**

- Editor speziell für PROFIMAT ST entwickelt - komplett in Assembler geschrieben, dadurch extrem schnell - integrierter Editor, Debugger, Disassembler und Reassembler - volle GEM-Unterstützung - umfangreiche TOS- und GEM-Bibliotheken - erzeugt Position independent und relokatiblen Code - Makros mit beliebig vielen Parametern unterschiedlicher Typen möglich - Fehlersuchfunktion - Cross-Referenz-Liste - bedingte und wiederholte Assemblierung menügesteuert - volle 32-Bit-Arithmetik - Debugger mit 68020-Single-Step-Emulation - Setzen und Löschen von Breakpoints mit Maus - läuft mit Farb- und Monochrom-Monitor - läuft auf allen ATARI ST (260ST und 520ST nur mit ROM-TOS!)

**PROFIMAT ST** **DM 99,- ***

## FORTH ST

FORTH ist mehr als nur eine weitere Sprache, die sich durch einige Details von der Masse abhebt. Hier liegt ein völlig anderes, straff angelegtes Konzept zugrunde und erweist sich dadurch bei der Programmierung als eines der flexibelsten überhaupt. Mit FORTH ST kann diese Programmiersprache nun auch auf dem ATARI ST eingesetzt werden.

**FORTH ST in Stichworten:**

- schon im Kern über 750 Befehle - darunter sämtliche TOS- und LINEA-Befehle - insgesamt weit über 1500 Befehle - u.a. Fließpunkt- und komplexe Arithmetik - FORTH ST ist eine vollständige, multitaskingfähige 32-Bit-Implementierung, die auf dem FORTH-83-Standard aufbaut - geschwindigkeits-optimiert durch einen sehr hohen Maschinenspracheanteil - verfügt über einen großen Satz an Hilfsprogrammen wie FULL-SCREEN-EDITOR, Monitor, Diskmonitor, FORTH-MACRO-Assembler - sämtliche Hilfsprogramme liegen als Quellcode vor - sämtliche Fehlermeldungen in Deutsch - mit ausführlichem, deutschem Handbuch - lauffähig mit Monochrom- und Farbmonitor

**FORTH ST** **DM 99,- ***

## PLATINE ST

Elektronische Leiterplatten in mühseliger Handarbeit zu entflechten, ist ein Alptraum für jeden Layouter. Schließlich muß er sich durch ein Labyrinth von Leiterbahnen kämpfen. Mit PLATINE ST lassen sich Kosten, Zeit und Arbeitsaufwand hierbei auf ein Minimum reduzieren.

**PLATINE ST in Stichworten:**

- der Auto-Router unterstützt Leiterbahnen mit 45- und 90-Grad-Segmenten und zwei verschiedene Leiterbahnenstärken - ein oder zwei Layer, bis Europa-Kartenformat - pro Schaltung bis zu 250 Bauteile und 1100 Verbindungen - selbst definierte Bauteile können verwendet werden - der Auto-Router kann durch umfangreiche Optionen beeinflußt werden - flexible und interaktive Bauteileplazierung - Programmpunkte können über Pull-Down-Menüs angewählt werden - Platinenüberprüfung, Verbindungsliste mit bestehenden Verbindungen - Bauteile können in 90-Grad-Schritten gedreht werden - übersichtliche Bearbeitung der Platine durch übereinanderliegende Layer und Bestückungsplan - Ausdruck ist sehr genau und kann zur phototechnischen Bearbeitung weiterverwendet werden - Treiber u.a. für die Drucker NEC P6/P7, TOSHIBA P351 und HP-GL-Plotter - mit ausführlichem, deutschem Handbuch - lauffähig mit Monochrom-Monitor

**PLATINE ST** **DM 698,- ***

* Unverbindliche Preisempfehlung





## PROFI PAINTER CPC

Es ist schon erstaunlich, welche grafischen Fähigkeiten sich in Ihrem CPC verbergen. Wie, das wußten Sie noch nicht? Dann sollten Sie sich mal die Möglichkeiten von PROFI PAINTER CPC anschauen: Sie werden entdecken, wie schnell, flexibel und leistungsstark ein Grafikprogramm auf dem CPC sein kann.

**PROFI PAINTER CPC in Stichworten:**

- Werkzeuge: Lineal, Rechteck, Kreis, Ellipse, Polygon, Farbeimer, Radiergummi, Bleistift, Sprühdose, Lasso - verschieben, ausschneiden, ausfüllen, invertieren, Konturen ziehen - horizontal drehen, vertikal drehen, rotieren - verschiedene Zeichensätze - Textdarstellung unterstrichen, fett, kursiv und outline - fast alle Funktionen über Joystick steuerbar - Hardcopyroutine für SCHNEIDER- und RX/FX-Drucker eingebaut, mit Konvertierungsprogramm können hardcopyfähige Files für weitere Drucker erstellt werden - mit ausführlichem Handbuch - für CPC 464, 664 oder 6128

**PROFI PAINTER CPC** **DM 99,-***

## TEXTOMAT CPC

Schnell und einfach Texte zu erstellen ist das eine. Doch eine moderne Textverarbeitung muß mehr leisten. Blockoperationen, Proportionalschrift, Serienbrief ... Stetig wachsen die Forderungen, die ein professioneller Anwender an eine Textverarbeitung stellt. Als Deutschlands meistverkaufte Textverarbeitung zeigt TEXTOMAT, daß es diesen Ansprüchen genügt - auch wenn man es dem Preis nicht ansieht.

**TEXTOMAT CPC in Stichworten:**

- durchgehend menügesteuert - Rechenfunktionen für alle Grundrechenarten - über 17.000 Zeichen pro Text - beliebig lange Texte durch Verknüpfung - 40/80 Zeichen pro Zeile - Trennvorschläge - Wordwrap - Seitennumerierung - Proportionalschrift auf entsprechendem Drucker - frei definierbare Steuerzeichen - umfangreiche Formularanpassung - Blockoperationen: Suchen und Ersetzen etc. - Serienbrief mit DATAMAT CPC - formatierte Ausgabe auf dem Bildschirm - Anpassung an fast jeden Drucker - ausführliches Handbuch mit Übungslektionen

**TEXTOMAT CPC** **DM 99,- ***

## DATAMAT CPC

DATAMAT CPC ist eine äußerst flexible Dateiverwaltung. Überall, wo Daten und Informationen verwaltet und bearbeitet werden, verhindert DATAMAT CPC das langwierige Durchforsten von Karteikästen, Registraturen und Aktenordnern. Zuverlässig und übersichtlich erhalten Sie alle gewünschten Informationen. Mit DATAMAT CPC sind Sie immer auf dem neuesten Stand.

**DATAMAT CPC in Stichworten:**

- menügesteuertes Programm - jede Art von Daten - völlig frei gestaltbare Eingabemaske - 80 Zeichen pro Zeile - Hardcopy - 50 Felder pro Datensatz - 512 Zeichen pro Datensatz - bis zu 4000 Datensätze pro Datei je nach Umfang - Schnittstelle zu TEXTOMAT CPC - Benutzung von Rechenfeldern - Anzeigen des Diskketteninhaltes - komplett in Maschinensprache, dadurch enorm schnell - nach beliebigen Feldern selektieren - Listen in völlig freiem Format zu drucken - Etikettendruck - mit ausführlichem Handbuch.

**DATAMAT CPC** **DM 99,- ***

## PROFIMAT CPC

Die Programmierung in Maschinensprache ist ab sofort nicht nur eine Sache von Profis. Denn mit PROFIMAT CPC wurde ein Assembler entwickelt, der durch seinen komfortablen Editor und die einfache Handhabung auch für Anfänger geeignet ist. Dennoch erfüllt er alle Forderungen, die man an einen professionellen Assembler stellen kann. So lassen sich Quelltexte für besonders lange Programme problemlos verketten. Pseudo-Ops, die bedingtes Assemblieren ermöglichen, sind selbstverständlich. Genauso wie die Möglichkeit, frisch assemblierte Programme im TRACE-Modus laufen zu lassen. Mit PROFIMAT CPC wird professionelles Programmieren zum Vergnügen.

**PROFIMAT CPC** **DM 99,- ***

## DATAMAT JOYCE

Die Datenbank für den JOYCE heißt DATAMAT JOYCE. Überzeugend in Leistung und Komfort.

**DATAMAT JOYCE in Stichworten:**

- pro Datei 32767 verschiedene Datensätze - freie Formularerstellung - jedes Formular mit bis zu 10 Bildschirmseiten - Formularauswahl über Funktionstasten - Änderung eines Dateiaufbaus mit automatischer Konvertierung bereits vorhandener Datensätze - beliebige Formular- und Druckformate - Verknüpfung verschiedener Formulare sowie arithmetische Berechnungen - übersichtlicher Bildschirmaufbau mit allen Informationen zur laufenden Aktion - ausführliches Handbuch

**DATAMAT JOYCE** **DM 298,- ***

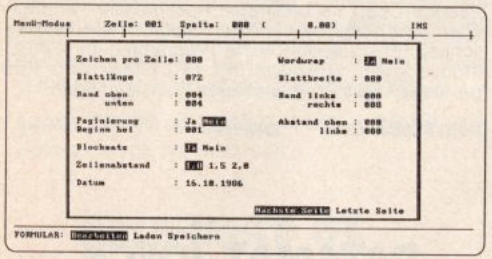
* Unverbindliche Preisempfehlung

# TEXTOMAT PC

Auf dem Weg zu einem guten Text gibt es zwei besonders wichtige Schritte. Zuerst erstellt man einen Text. Dazu reicht schon Papier und Bleistift. Doch was geschieht, wenn einem eine einmal niedergeschriebene Formulierung nicht mehr gefällt, oder ein Absatz eigentlich an einer ganz anderen Stelle stehen müßte. Alles neu schreiben? Mit einer modernen Textverarbeitung wie TEXTOMAT PC stellen sich solche Probleme nicht. Ganze Sätze lassen sich einfach löschen; Verschieben von Texten ist plötzlich kein Problem mehr. An solchen und ähnlichen Features mißt man eine moderne Textverarbeitung. Deshalb hier die Fakten zu TEXTOMAT PC. Urteilen Sie selbst.

**TEXTOMAT PC in Stichworten:**

- durchgehend menügesteuert - Druckformatierung am Bildschirm - umfangreicher Druckeditor - Blockoperationen - Floskeltasten - Window-Technik - programmgesteuerte Trennvorschläge und automatische Trennung - Stoppfelder und Merk-Positionen - integrierte Adreßverwaltung mit bis zu 400 Datensätzen; Sortier- und Selektionsfunktionen - Serienbrieferstellung - Rechenfunktionen im Text - frei definierbare Tastenbelegung - IBM- und Epson-Drucker voreingestellt - beliebige Steuersequenzen programmierbar - Formatierungsmakros zur schnellen Textgestaltung programmierbar - schnelle Ausgabe durch eigene Bildschirmtreiber - unterstützt Maussteuerung (Microsoft, Logitech, Schneider und 100% Kompatible) - für IBM PC und Kompatible - ausführliches, deutsches Handbuch



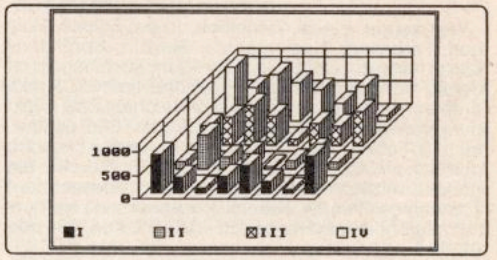

**TEXTOMAT PC DM 298,- ***

# KALKUMAT PC

Zahlen und Daten auf einen Blick. Schnelles Kalkulieren mit neuesten Informationen. Grafische Umsetzung von Zahlen in Sekunden - das ist KALKUMAT PC. Überall, wo Berechnungen anfallen, nimmt Ihnen diese Tabellenkalkulation Routinearbeit ab und läßt Ihnen die nötige Zeit, um richtige Entscheidungen zu treffen. Ein besseres Programm zu einem günstigeren Preis ist schwer zu finden - es müßte erst geschrieben werden.

**KALKUMAT PC in Stichworten:**

- Arbeitsblatt mit 511 Zeilen und 255 Spalten - parallele Bearbeitung von bis zu vier unterschiedlichen Arbeitsblättern - gleichzeitiger Austausch von Daten und Ergebnissen zwischen diesen Blättern - vollständig menügesteuert - komfortable Fenstertechnik - Datumsarithmetik - Import und Export von Dateien aus anderen Programmen - Macros und Lern-Modus




- integrierte Grafik: 5 Grundtypen mit verschiedenen Variationen - optionale Beschriftung der Grafiken - integrierte deutsche Programmiersprache (KPS) - Programmfunktionen mit KPS steuerbar - der mitgelieferte Tutor führt Sie Schritt für Schritt in die Arbeitsweise von KALKUMAT PC ein - für IBM PC und Kompatible - mit ausführlichem Handbuch und Trainingsbuch

**KALKUMAT PC DM 498,- ***

# FAKTUMAT PC

Fakturierung, Materialwirtschaft, Lagerhaltung - für die ganze lästige Fakturierungsarbeit gibt es einen leistungsstarken Helfer: FAKTUMAT PC. Alle relevanten Daten zu Kunden, Lieferanten und Artikeln lassen sich problemlos verwalten. Und jederzeit in der von Ihnen gewünschten Form zu Papier bringen. So arbeiten alle Abteilungen Ihres Hauses immer mit den richtigen Daten.

**FAKTUMAT PC in Stichworten:**

- 2000 Stammsätze, 100 offene Vorgänge - übersichtliche Masken für alle Stammdaten - 6stellige Artikel- und Kundennummern - Firmenstammdaten - Standard- und Individual-Listen nach frei bestimmbaren Kriterien (z.B. Umsatzlisten, Inventurlisten, Lagerbestandslisten) - Druckformate frei bestimmbar - Formulare für Angebot, Auftragsbestätigung, Lieferschein, Rechnung, Gutschrift und Bestellung - Erstellung eigener Formulare möglich - je eine Maske für Artikel- und Kunden- bzw. Lieferanten-Stammdaten - fünf verschiedene Mehrwertsteuerschlüssel - für IBM PC und Kompatible - mit ausführlichem, deutschen Handbuch

**FAKTUMAT PC DM 398,- ***

* Unverbindliche Preisempfehlung



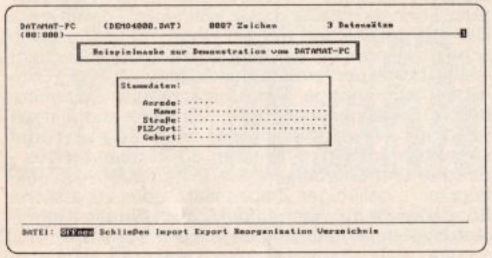


# DATAMAT PC

Vertrauen Sie Ihre Daten ruhig dem PC an. Alles, was er dazu braucht, ist DATAMAT PC. So lassen sich Adressen oder auch Artikel professionell verwalten und pflegen. Alle Daten sind jederzeit auf dem aktuellsten Stand, sozusagen auf Knopfdruck abrufbereit. Und das wichtigste: Die gesamte Benutzerführung von DATAMAT PC ist denkbar einfach. Selbst der völlige Einsteiger wird schnell mit diesem Programm zurechtkommen.

**DATAMAT PC in Stichworten:**

- maximal 4000 Datensätze zu je 1700 Byte - maximale Anzahl der Datensätze nur begrenzt durch Indexfeldgröße - Maskengröße 42 * 80 Zeichen - Ausgabemaske mit 72 Zeilen a 130 Zeichen (DIN A4) durch horizontales Scrolling - spezielle Ausgabearten der Maske am Bildschirm sichtbar (fett, kursiv, unterstrichen) - Reorganisation möglich (beispielsweise nach dem Hinzufügen einzelner Felder) - Druckertreiber für die gängigsten Drucker (Epson, IBM, STAR, NEC u.a.) bereits im Lieferumfang enthalten - programmierbar mit bis zu 10 Steuersequenzen - vollständig menügesteuert - umfangreiche, jederzeit verfügbare Hilfstexte - Selektieren und Suchen nach frei wählbaren Kriterien: Und- sowie Oder-Vergleich und Bis-Vergleich, Joker (*,?) - frei zu definierendes Datensatzformat - Window-unterstützte Benutzeroberfläche - für IBM PC und Kompatible - ausführliches, deutsches Handbuch




**DATAMAT PC DM 298,- ***

Druckeranpassungen:

**DATAMAT PC, TEXTOMAT PC**: EPSON RX/FX/EX, STAR NL10, IBM Grafikdrucker, NEC P2/P3 - P5 - P6/P7, SCHNEIDER DMP3000, eigene Druckeranpassungen leicht durchführbar.

**KALKUMAT PC**: EPSON RX/FX, BROTHER HR-15, IBM Grafikdrucker.

**FAKTUMAT PC, HAUSVERWALTUNG PC, BACKGROUND PC**: IBM- und kompatible Drucker.

# Hausverwaltung PC

HAUSVERWALTUNG PC erlaubt zu jedem Zeitpunkt eine sofortige Übersicht über die Kostensituation Ihrer Mietshäuser oder Eigentumswohnungen. Aber das ist noch lange nicht alles. So wird zum Beispiel automatisch für jede Wohnung die Jahresendabrechnung erstellt. Außerdem gibt es ein integriertes Mahnwesen mit bis zu sechs verschiedenen Mahnstufen. Es sorgt auch bei Sonderfällen für eine reibungslose Abwicklung. So sparen Sie Zeit und haben Ihre Finanzen fest im Griff.

**HAUSVERWALTUNG PC in Stichworten:**

- Wahlweise Miet- oder Eigentumsverwaltung - 3 Häuser mit je 99 Miet/Eigentumswohnungen pro Diskette - Buchen von 30 frei definierbaren Kostenarten - zusätzlich 6 frei definierbare Einnahmearten - Druck von Adreßaufklebern für den Schriftverkehr - Druck von Mahnungen durch integriertes Mahnsystem - Druck von Lastschriftformularen - Jahresabrechnung mit automatischem Übertrag - integriertes elektronisches Lexikon - für IBM PC und Kompatible - mit ausführlichem, deutschen Handbuch

**HAUSVERWALTUNG PC DM 498,- ***

# BACKGROUND PC

BACKGROUND PC hält sich zurück. Aber nur, solange Sie es nicht brauchen. Sie arbeiten mit einem anderen Programm - doch wenn nötig steht Ihnen ein Terminkalender, ein Taschenrechner, eine Adreßverwaltung oder auch ein Notizblock zur Seite. BACKGROUND PC - damit Sie für alle Eventualitäten gerüstet sind.

**BACKGROUND PC in Stichworten:**

- Terminkalender, der Sie automatisch dann, wenn Sie es wünschen, akustisch an Termine erinnert - Notizblock, auf dem jederzeit innerhalb eines anderen Programmes Notizen gemacht, abgespeichert und ausgedruckt werden können - Adreßverwaltung, die Sie jederzeit aufrufen können - Taschenrechner mit verschiedenen mathematischen Funktionen - ein- und ausblendbare Uhr - ASCII-Tabelle, mit der Sie in der Lage sind, beliebige Zeichen an andere Programme zu übergeben (z.B. Textverarbeitungsprogramme, Compiler) - Übergabe von Daten an andere Programme möglich - für IBM PC und Kompatible - mit ausführlichem, deutschen Handbuch

benötigt mindestens 512KByte Arbeitsspeicher

**BACKGROUND PC DM 198,- ***

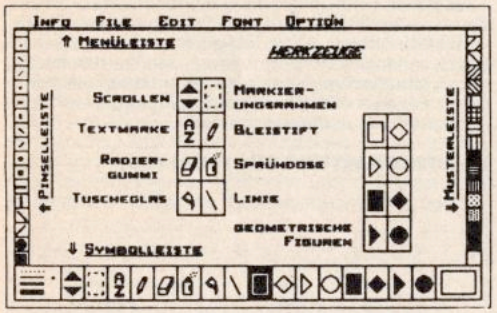
* Unverbindliche Preisempfehlung

## PROFI PAINTER

Grafik auf dem C64 - leicht und komfortabel gemacht - mit PROFI PAINTER. Arbeiten Sie mit Bleistift, Lineal oder Radiergummi nicht auf Papier, sondern am Computer. Einfacher geht es nicht.

**PROFI PAINTER in Stichworten:**

- Werkzeuge: Bleistift, Pinsel, Sprühdose, Farbeimer, Lineal, Radiergummi, Rechteck, Ellipse, Dreieck, Raute - Verschieben, Ausschneiden, Vergrößern, Kopieren, Einsetzen, Verkleinern, Rotieren, Invertieren, Löschen - 4 Zeichensätze in Standard, Kursiv, Fett, Unterstrichen - Vergrößerungsmodus - ganze Seite zeigen - Farbwahl - auch selbsterstellte Muster verwendbar - Zeichensatzentwurf, wobei komplette Zeichensätze neu definiert werden können - über ein




spezielles Installationsmenü können nahezu alle grafikfähigen Matrixdrucker, die zu COMMODORE MPS 801/803 oder Epson RX80/FX80 kompatibel sind, angepaßt werden - läuft auch auf dem COMMODORE 128 im 64er-Modus - mit ausführlichem Handbuch

**PROFI PAINTER DM 99,- ***

## PAINT BOUTIQUE

Grafiken und Texte mischen. Dabei fertige Texte (z.B. TEXTOMAT-Files) weiterverarbeiten. Wie das geht? Mit PAINT BOUTIQUE.

**PAINT BOUTIQUE in Stichworten:**

- Auswahl verschiedener Schriften, von Fraktur über Baskerville bis City Fett - verschiedene Schriftgrößen mit 8, 16, 24 Punkten - Linien, Rahmen über eingebauten Grafikeditor - Verarbeitung von Bildern aus anderen Grafikprogrammen wie PROFI PAINTER - Erstellung eines eigenen Zeichensatzes - Anpassung nahezu aller grafikfähigen Matrixdrucker über eine spezielle Druckeranpassung - Steuerung des Programms über Tastatur oder Joystick - Vielzahl fertiger Grafiken und Zeichensätze bereits im Lieferumfang enthalten - mit ausführlichem Handbuch

**PAINT BOUTIQUE DM 69,- ***

Für C64/VC1541/1570/1571

## TEXTOMAT PLUS

Ab sofort schreiben Sie bessere Texte. Ihr C64 und TEXTOMAT PLUS helfen Ihnen dabei. Über 50.000mal bewährt, bietet Ihnen TEXTOMAT PLUS alle Vorteile einer modernen, schnellen Textverarbeitung: Von einfachen Blockoperationen bis hin zur Möglichkeit, Serienbriefe zu erstellen. Doch vergleichen Sie selbst.

**TEXTOMAT PLUS in Stichworten:**

Blockoperationen, Suchen und Ersetzen - komplette Bausteinverarbeitung - bei Standard-Seitenformatierung und üblicher Textgestaltung ca. 6 Seiten im Speicher - beliebig lange Texte durch Verknüpfung - frei programmierbare Steuerzeichen - Serienbrieferstellung mit DATAMAT und SUPERBASE 64 - Anzahl der Zeichen pro Zeile zwischen 40 und 240 einstellbar - 8 frei definierbare Floskeltasten - Wordwrap - frei einstellbarer Tabulator - Tabulatorpositionen, Floskeltasten, Formateinstellung usw. können im Formular auf Diskette gespeichert werden - Ihre eigenen Trennvorschläge werden bei der Formatierung berücksichtigt - Möglichkeit der formatierten Ausgabe auf dem Bildschirm mit Anzeige von Überschriften, Seitenumbruch, Seitennummern usw. vor dem endgültigen Ausdruck - Anzeige wahlweise im 40-Zeichen- oder im softwaremäßig simulierten 80-Zeichen-Modus - Senden und Empfangen von Texten über Akkustikkoppler - beliebiger Zeichensatz oder zusätzliche Sonderzeichen - Rechenfunktionen für alle Grundrechenarten - Anpassung an fast jeden Drucker

**TEXTOMAT PLUS DM 99,- ***

## SUPERBASE 64

SUPERBASE 64 - das heißt eigentlich: drei Programme in einem. Denn Sie können es als Dateiverwaltung, Datenbank oder Programmiersprache nutzen. SUPERBASE 64 - dreifache Leistung zum einfachen Preis.

**SUPERBASE 64 in Stichworten:**

- maximale Datenlänge 1108 Zeichen, verteilt auf bis zu 4 Bildschirmseiten - bis zu 127 Felder pro Datensatz, wobei Textfelder bis zu 255 Zeichen lang sein können - insgesamt 15 Einzeldateien können zu einer SUPERBASE-Datenbank verknüpft werden - Speicherkapazität nur durch Diskette begrenzt - umfangreiche Auswertungsmöglichkeiten und komfortabler Report-Generator - 34 Sortierstufen - mathematische Verknüpfungsmöglichkeiten der Datenfelder - Import- und Export-Funktionen ermöglichen Datenaustausch mit anderen Programmen - durch leistungsfähige Datenbanksprache auch als kompletter Anwendungsgenerator verwendbar - mehr als 40 zusätzliche Befehle über BASIC hinaus verfügbar - deutsche Bildschirmdialoge und umfangreiches deutsches Handbuch

**SUPERBASE 64 DM 198,- ***

* Unverbindliche Preisempfehlung



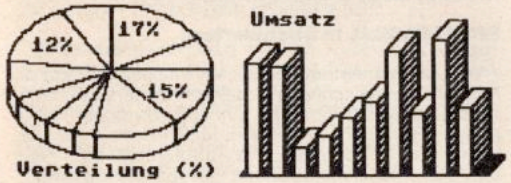


## KALKUMAT

Mit KALKUMAT werden selbst komplexe Kalkulationen zu einem Vergnügen. Füttern Sie KALKUMAT mit aktuellen Zahlen und Informationen, er führt die entsprechenden Berechnungen durch. Schnell und übersichtlich als Tabelle oder Grafik präsentiert er Ihnen das Ergebnis.

**KALKUMAT in Stichworten:**

- Tabellen mit bis zu 255 Zeilen in 63 Spalten erstellbar - jede Spaltenbreite frei wählbar - alle Optionen über Menüs erreichbar - automatisches Zentrieren von Spaltenübersichtriften - Titelfeldfunktion zum komfortablen Kommentieren - Fenstertechnik - Replizieren und Kopieren von Formeln - in Zweifelsfällen einer von mehr als 90 Hilfsbildschirmen aufrufbar - alle Texte in deutscher Sprache - vielfältige grafische




Darstellungsmöglichkeiten von Werten: Kuchengrafik, Kurvenzüge, Minimum-Maximum-Grafik, Säulendiagramme - Kuchen- und Balkengrafik auch dreidimensional möglich - Beschriftung der Grafiken in verschiedenen Größen horizontal und vertikal möglich - 8 verschiedene Grafiken können in Fenstern gleichzeitig dargestellt werden - alle Grafiken als Hardcopy auf den COMMODORE-Druckern 1525, 801, 802, 803 und Epson-Druckern mit DATA BECKER-Interface - Handbuch mit ausführlichem Anwender- und Übungsteil

**KALKUMAT DM 99,- ***

## DATAMAT 64

Deutschlands meistverkaufte Dateiverwaltung: DATAMAT 64. Einige Gründe für Deutschlands meistverkaufte Dateiverwaltung:

- menügesteuertes Dateiprogramm, dadurch extrem einfach zu bedienen - für jede Art von Daten - völlig frei gestaltbare Eingabemaske - maximal 50 Felder pro Datensatz - je nach Umfang bis zu 2000 Datensätze pro Datei - Schnittstelle zu TEXTOMAT PLUS - völlig in Maschinensprache - extrem schnell - deutscher Zeichensatz auch auf COMMODORE-Druckern - anpaßbar an viele Drucker - ausdrucken auch über RS232 - gute Benutzerführung - Hauptprogramm komplett im Speicher - umfangreiches, deutsches Handbuch mit Übungslektionen

**DATAMAT 64 DM 99,- ***

## HAUSVERWALTUNG

Haben Sie alle Daten zu Ihren Mietshäusern jederzeit griffbereit? Wissen Sie immer über die derzeitige Kostensituation Bescheid? Ist die Jahresendabrechnung für Sie eine völlig problemlose Angelegenheit? Wenn Sie alle diese Fragen mit "Ja" beantworten können, arbeiten Sie sicherlich bereits mit der HAUSVERWALTUNG. Allen anderen können wir dies nur empfehlen.

**HAUSVERWALTUNG in Stichworten:**

- Verwaltung von 50 Einheiten pro Objekt möglich - Stammdatenverwaltung für Häuser und Mieter - Verbuchen der Miete - Verbuchen der Nebenkosten - Mietkontoanzeige - Haus- und Mieteraufstellung - 20 Kosten- und 6 Einnahmearten frei wählbar - Mahnungen - Umlagemöglichkeiten nach Quadratmetern, nach Kubikmeter, nach Personen im Haushalt mal Monate, nach Anzahl der Wohneinheiten, durch Direkteingabe von DM oder Prozentwerten - Kostengegenüberstellung - Jahresendabrechnung mit automatischem Jahresübertrag - 10 verschiedene Mehrwertsteuerschlüssel - Mahnbriefe usw. - Anschriftenaufkleber - umfangreiches, deutsches Handbuch

**HAUSVERWALTUNG DM 198,- ***

## BRUSH UP YOUR ENGLISH

BRUSH UP YOUR ENGLISH ist mehr als ein elektronisches Vokabelheft. Geduldig fragt der Computer Ihre Englischvokabeln ab. Wissen Sie wirklich nicht mehr Bescheid, zeigt er sich hilfsbereit: Mit Lösungansätzen oder auf Wunsch direkt mit der richtigen Lösung. Aber er achtet auch auf Ihr Tagespensum und bewertet die erbrachten Leistungen. Ein idealer Englischtrainer, zumal er jederzeit zur Verfügung steht.

**BRUSH UP YOUR ENGLISH Teil I, II und III je DM 29,- ***

## POLISSEZ VOTRE FRANCAIS

"Frischen Sie Ihr Französisch auf!" Der C64 hilft Ihnen dabei. Ein kompletter Kurs in drei Kapiteln steht Ihnen zur Verfügung. Kein mühsames Lernen mit ständigem Blättern im Vokabelheft. Schwierigkeitsgrad und Tempo bestimmen Sie dabei selbst. Ein Lehrer, wie er im Buche steht.

**POLISSEZ VOTRE FRANCAIS Teil I, II und III je DM 29,- ***

* Unverbindliche Preisempfehlung

## PROFIMAT

Sie wollen in Maschinensprache programmieren, trauen sich aber nicht so recht heran? Versuchen Sie es mit PROFIMAT. Einfach in der Benutzerführung ist dieses Entwicklungspaket dennoch enorm leistungsstark.

**PROFIMAT in Stichworten:**

- mit Disassembler und Debugger - Anzeige von Registerinhalten und Flags - Speicherbereiche können durchsucht, verglichen und mit bestimmten Werten gefüllt werden - Setzen von Unterbrechungspunkten möglich - eingebauter, schneller TRACE-Modus - Einzelschrittmodus zum Durchtesten der Maschinenprogramme - beliebige Verkettung von Quellprogrammen - mit ladbaren Symboltabellen, redefinierbare Symbole, Operatoren sowie bedingte Assemblierung - Fließkommaarithmetik - Assembler-Listings können formatiert auf Drucker ausgegeben werden - MACROS mit beliebigen Parametern möglich - mit umfangreichem, deutschen Handbuch

**PROFIMAT DM 49,- ***

## PROFI C

Der besondere Vorteil von C liegt in der hohen Portabilität und der klaren Struktur der Programme. Ohne großen Aufwand lassen sich so C-Programme auf PCs oder selbst Großrechner übertragen. Auch die, die Sie mit Ihrem C64 erstellen. PROFI C ist eine Investition in die Zukunft.

**PROFI C in Stichworten:**

- EDITOR: Full Screen Editor mit variabler Zeichenbreite, maximal 43KByte Textspeicher, 2 Zeichensätzen und komfortablen Textverarbeitungsfunktionen - COMPILER: Voller Sprachumfang nach Kernighan/Ritchie, erzeugt direkten Maschinencode, hat 50 KByte Speicher für den Objektcode verfügbar, optimiert Ausdrücke und bietet 16stellige Fließkomma-Arithmetik - LINKER: Bindet bis zu 7 getrennt kompilierte Quellfiles zu einem lauffähigen Maschinenprogramm zusammen, das sowohl vom C-Hauptmenü als auch von BASIC aus gestartet werden kann - mit Diskettendienstprogramm und ausführlichem Handbuch

**PROFI C DM 99,- ***

## BASIC 64

Ist Ihnen das COMMODORE BASIC zu langsam? Reicht die Geschwindigkeit nicht für Ihre Ideen? Dann bearbeiten Sie doch einfach diese Programme mit dem Compiler BASIC 64. Sie werden bis zu 14mal schneller laufen. Daß sich dabei der Speicherplatzbedarf Ihres Programmes bis um 25% verringert, wird Sie sicherlich nicht stören.

**BASIC 64 in Stichworten:**

- Umformung mathematischer Ausdrücke - ökonomische Speicherplatzausnutzung - Integer-Arithmetik - mit völlig veränderter Stringbehandlung, dadurch verringert sich die gefürchtete Garbage Collection auf wenige Sekunden - alle Optionen werden benutzerfreundlich per Menü aufgerufen - Überprüfung aller Eingaben auf Korrektkheit - mit ausführlichem Handbuch

**BASIC 64 DM 99,- ***

## PROFI PASCAL 64

Nutzen Sie die Vorteile von Pascal auch auf Ihrem C64. Mit PROFI PASCAL. Und ganz nebenbei wird Ihre Floppy bis zu dreimal schneller.

**PROFI PASCAL in Stichworten:**

- Volle Implementierung des Wirthschen Standard-Pascal - eigene schnelle 11stellige Rechenarithmetik - zahlreiche nützliche und sinnvolle Spracherweiterungen, viele Erweiterungen für System-Programmierungen - Nachladen und Aufrufen externer Pascal- oder Maschinenroutinen - problemloses Aneinanderketten und Einfügen von Pascal-Quellprogrammen - Quellprogramme von nahezu 100 KByte werden spielend gemeistert - problemloses Einbinden von Assembler-Sources in Pascal-Programme - komfortabler, eigenständiger Texteditor mit allen nützlichen Funktionen - komfortabler, eigenständiger Assembler - Post-mortem-dump- Option für die Runtime-Fehlersuche - umfangreiches Utility-Paket für Datei- und Diskettenverwaltung mit diversen Monitorfunktionen - Gesamt-System voll funktionsfähig mit nur einer 1541-Floppy - mindestens dreimal schnellerer Lese- und Schreibzugriff mit der 1541-Floppy - 48 KByte RAM frei verfügbarer Speicherplatz - zusätzliche schnelle Grafik-Routinen voll einfügbar und ohne weiteres ergänzbar

**PROFI PASCAL 64 DM 99,- ***

* Unverbindliche Preisempfehlung

---

Die C64/128 Programme arbeiten mit den gängigen Druckern und Interfaces zusammen.

**DATAMAT 64/128** wird u.a. mit folgenden Druckeranpassungen angeboten: MPS801/802, RX/FX, HR-15, CPA-80X, SMITH CORONA, PRIVILEG 3000, OLYMPIA CARRERA.

**TEXTOMAT PLUS 64/128** wird u.a. mit folgenden Druckeranpassungen angeboten: CP-80X, HR-15, SMITH CORONA, PRIVILEG 3000, NL 10, NG10, SG10, OLYMPIA CARRERA, QUEENDATA EXC.70.

**PROFI PAINTER 64** wird u.a. mit Druckeranpassungen für MPS801/803, RX/FX, CP-80X, und Kompatiblen angeboten.





## TEXTOMAT PLUS

Mehr Speicherplatz, schnelle Verarbeitung, Darstellung in 80 Zeichen. TEXTOMAT PLUS hält, was der Name verspricht - das Leistungsplus. TEXTOMAT PLUS 128 ist die konsequente Weiterentwicklung des TEXTOMAT PLUS 64 unter Ausnutzung der Leistungsmerkmale des COMMODORE 128; mehr über die einzelnen Features dieses Programmes auf Seite 28.

**TEXTOMAT PLUS DM 99,- ***

## DATAMAT 128

Wer hätte gedacht, daß sich DATAMAT 64 (siehe Seite 29) auf dem C128 deratig erweitern läßt:

- 80 Zeichendarstellung möglich - globales Löschen von Datensätzen mit oder ohne Bestätigung - Verwendung verschiedener Feldarten - mathematische Verknüpfung numerischer Felder mit Ausgabe des Ergebnisses an beliebiger Stelle - Reorganisation von Dateien möglich - pro Datensatz können 2000 Zeichen oder mit 40-Zeichen-Bildschirm 1000 Zeichen verwendet werden

**DATAMAT 128 DM 99,-***

## FAKTUMAT 128

Beim Thema Lagerbestandsführung denkt man schnell an den Berg von lästigen, aber notwendigen Formularen: Lieferscheine, Bestandsliste, Inventurliste und und und. Schnell gehen in diesem Papierkrieg die wichtigsten Informationen verloren. Es sei denn, man nutzt FAKTUMAT 128: Die Komplettfakturierung mit automatischer Lagerbestandsführung und Umsatzfortschreibung. So erhält man schnell die gewünschten Daten. Und muß dann doch eine Liste erstellt werden; FAKTUMAT weiß, welches Formular das richtige ist und bringt alle Daten übersichtlich zu Papier.

**FAKTUMAT 128 in Stichworten:**

- übersichtliches Formularwesen: Rechnung, Lieferschein, Angebot, Auftragsbestätigung, Gutschrift - einzelne Vorgänge lassen sich abspeichern und bei Bedarf weiterverarbeiten - komfortable Listenausgabe - Ausgabeparameter lassen sich beliebig ändern - Artikelverwaltung bis 3000 Artikel - Kundenverwaltung bis 2000 Kunden - Lieferantenverwaltung bis 2000 Lieferanten - komfortable und übersichtliche Bedienerführung - mit ausführlichem Handbuch

**FAKTUMAT 128 für COMMODORE 128/1541/1570/1571 DM 198,- ***

* Unverbindliche Preisempfehlung

## BASIC 128

Was zum BASIC 64 bereits gesagt wurde, gilt auch hier: Mit dem BASIC-128-Compiler erreichen Sie Geschwindigkeiten, die Ihnen der Interpreter selber nicht bieten kann. Konkret: Compilierte Programme werden bis zu 15mal schneller. Mit BASIC 128 ist Geschwindigkeit keine Hexerei.

**BASIC 128 in Stichworten:**

- Verarbeitung des BASIC 7.0 Ihres COMMODORE 128 - zwei Optimierungsstufen - nicht vom Programm belegter Speicher kann für Daten genutzt werden - variabler Codestart und variable Speicheraufteilung - Optimierung von Formelausdrücken - bei Bedarf automatische Reservierung des Grafikspeichers - Syntaxüberprüfung - Erstellen einer Zeilenadreßliste - Garbage Collection verkürzt sich auf ein Minimum.

**BASIC 128 für COMMODORE 128 und 1541/1570/1571 DM 99,- ***

## PROFI C

Selbst ein bekanntes Betriebssystem wie UNIX wurde in C geschrieben. Holen Sie die Zukunft in Ihren C128. Mit PROFI C, einem C-Entwicklungspaket, wie man es bisher nur aus der 16-Bit-Welt kannte. Sie erhalten nicht nur einen Einblick in diese interessante Sprache, sondern schreiben schon bald eigene, professionelle Programme.

**PROFI C in Stichworten:**

- Kommandoprozessor unterstützt bis zu sieben Laufwerke - Argumentübergabe an C-Programme möglich - 60 KByte RAM-Floppy weitgehend VC 1541/71 kompatibel - zwei Editoren (40/80 Zeichen) mit jeweils 43 KByte Textspeicher - fünf verschiedene Zeichensätze - kompletter C-Sprachumfang nach Kernighan/Ritchie - max. 15 KByte für Objektcode verfügbar - Compiler erzeugt Fehlerfile - mit Linker können bis max. 10 getrennt compilierte C-Module gebunden werden - Mathebibliothek mit den wichtigsten mathematischen Funktionen - Grafikbibliothek mit ca. 20 Funktionen - zwei Standardbibliotheken mit Ein/Ausgabefunktionen, Stringfunktionen - Einbinden von Maschinenroutinen über Call möglich

**PROFI C 128 DM 99,- ***

## PROFI PASCAL PLUS

PROFI PASCAL PLUS für den C128 bedeutet: extrem schnelle Grafikroutinen, hochauflösende Grafik im 80-Zeichen-Modus und all die bekannten Leistungsmerkmale, die Ihnen das PROFI PASCAL für den C64 bietet (Seite 30). Wenn Sie wirklich wissen wollen, was in Ihrem C128 steckt, geben Sie ihm PROFI PASCAL PLUS.

**PROFI PASCAL PLUS DM 199,- ***